T.C.
İstanbul Üniversitesi
Sosyal Bilimler Enstitüsü
Radyo Televizyon Sinema Anabilim Dalı

Yüksek Lisans Tezi

2000'Lİ YILLARIN HOLLYWOOD SİNEMASINDA DÜŞMAN KAVRAMI

İpek TÜRKGÜLÜ
2501060597

Tez Danışmanı
Doç. Dr. Ayşen Akkor Gül

İSTANBUL 2010



T.C.
İSTANBUL ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
MÜDÜRLÜĞÜ



TEZ ONAYI

Enstitümüz **Radyo TV Sinema** Anabilim Dalında ders dönemindeki Eğitim-Öğretim Programını başarı ile tamamlayan **2501060597** numaralı **İpek TÜRKGÜLÜ**'nün hazırladığı **"2000'li Yılların Hollywood Sinemasında Düşman Kavramı"** konulu YÜKSEK LİSANS/ ~~DOKTORA TEZİ~~ ile ilgili **Tez Savunma Sınavı**, Lisansüstü Öğretim Yönetmeliği'nin 15.Maddesi uyarınca **08.11.2010 Pazartesi günü saat 11.00'da** yapılmış, sorulan sorulara alınan cevaplar sonunda adayın tezinin ..Kabulü.......................'ne* ~~OYBİRLİĞİ~~ /OYÇOKLUĞUYLA karar verilmiştir.

JÜRİ ÜYESİ	KANAATİ(*)	İMZA
PROF. DR. SUAT GEZGİN	Kabulü	
PROF. DR. NEŞE KARS	Kabulü	
DOÇ. DR. BATTAL ODABAŞ	Kabulü	
DOÇ. DR. AYŞEN AKKOR GÜL	Kabulü	
YRD. DOÇ. DR. ŞÜKRÜ SİM	Kabulü	

2000'Lİ YILLARIN HOLLYWOOD SİNEMASINDA DÜŞMAN KAVRAMI

İpek Türkgülü

ÖZ

Hollywood tarihi boyunca Amerika Birleşik Devletlerinin içerisinde bulunduğu ekonomik ve siyasi ortamdan etkilenmiş ve bu etkileşimler sonucunda yapısal değişiklikler geçirmiştir. Bu yapısal değişiklikler Hollywood'un üretim biçimlerini, ürün çeşitlerini ve hatta ürün içeriklerini biçimlendirmektedir. 2000'li yılların Hollywood sinemasında düşmanın gösterimi filmlerin dramatik yapısını kurmak için hala ciddi önem taşımaktadır. Çalışmada düşmanın Hollywood filmleri içerisinde nasıl oluşturulduğu sorgulanmıştır. Filmlerde düşman oluşturulurken düşmana ait varolan kavramlardan yararlanıldığı ve bu kavramlarla belirli kalıplar oluşturulup bunların düşmanın yaratımında kullanıldığı görüldüğü gibi, bu kalıpların kullanımının filmden filme değişebildiği ve zaman zaman kalıplar kırılarak kavramlar arası geçişler yapılabildiği sonucuna varılmıştır.

ABSTRACT

Through it's history Hollywood has always been influenced by economic and political situation of United States, These interactions have caused Hollywood to go through a series of structural changes. These changes shape Hollywood's production styles, products and even the contents of these products. The representation of enemy is still an important element to set the dramatical stuctures of the movies. In this study, how the enemy is constructed in Hollywood movies has been inquired. It was seen that existing concepts regarding the enemy shapes certain patterns which are used to construct the enemy in the movies. The patterns could change from movie to movie and occasionally these patterns will be broken and certain transitions between concepts can be observed.

ÖNSÖZ

Bu tezin çıkış noktası, aslen propaganda sanatına olan ilgimdir. Ancak, araştırmam derinleştikçe kültürel boyutta bir inceleme yapmanın hem daha ilgi çekici hem de daha faydalı olacağını düşündüm. Etnografiyi ve onun özelinde Altheide'ın geliştirdiği Etnografik İçerik Analizi yöntemini tercih ederek araştırmanın kendi kendisini şekillendirmesini tercih ettim. Bu sayede filmlerle birebir ilişkiye girme ve farklı kavramların yarattığı etkileşimleri deneyimleme şansım oldu. Çalışmamı bir soruna çözüm getirme amaçlı olarak değil, var olan bir yapıyla tanışıp onu kavrama amaçlı olarak görüyorum.

Bu teze büyük emeği geçen danışmanın Doç. Dr. Ayşen Akkor Gül'e, karşıma çıkan her bilgiyi sorgulamayı öğreten Prof. Dr. Neşe Kars'a, maddi manevi desteğini her zaman hissettiren Doç. Dr. Battal Odabaş'a, sanatı analiz etmenin ve ona eleştirel bakmanın yolunu gösteren Yrd. Doç. Dr. Ahu Antmen'e ve bana maddi, manevi hatta lojistik destek sağlayan Diğdem Sezen ve Tonguç Sezen'e teşekkür ederim.

Ayrıca, hayallerimi benimle kuran ve en büyük destekçim olan annem Güzin Özarmağan, dualarını eksik etmeyen anneannem Gevher Bitik, tezimi yazarken bana huzur veren H. ve B., ama herşeyden öte bir gün elinde Altheide'ın kitabıyla çıkagelen, kütüphanesini ve hayatını benimle paylaşan, bana sabır gösteren ve sabretmeyi öğreten en iyi dostum ve eşim Burak olmasa bu kadarını asla gerçekleştiremezdim... Tekrar tekrar teşekkür ederim!

İpek Türkgülü

İstanbul, 2010

İÇİNDEKİLER

TABLOLAR LİSTESİ

KISALTMA LİSTESİ

ABC	American Broadcasting Company
ABD	Amerika Birleşik Devletleri
CBS	Columbia Broadcasting System
CD	Compact Disc
DVD	Digital Video Disc
MGM	Metro Goldwyn Mayer
MPAA	Motion Picture Association of America
MPPC	Motion Picture Patents Company
MPPD	Motion Picture Producers and Distributers
MPPDA	Motion Picture Producers and Distributors of America
MTV	Music Television
NBC	National Broadcasting Company
RKO	Radio Keith Orpheum

GİRİŞ

Günümüzde insanlar üzerinde kitle iletişim araçlarının ve özellikle sinemanın etkisinin büyük olduğunu söylemek mümkündür. Dünyanın her yerinde devam eden savaşların ve önyargıların önüne geçmek amacıyla bireyler arası hoşgörü ve kültürlerarası iletişimin önemine gün be gün daha fazla önem verilmektedir. Ancak bu sorunların çözülebilmesi için önce sorunun kaynağını bulmak gerekmektedir. Bireylerin kendilerini tanımlarken ne olmadıklarını yani ötekiyi nasıl tanımladıkları önem kazandığı gibi toplumlar da kendilerini tanımlarken; ki bunun Amerika Birleşik Devletlerinin bütünlüğünü korumasındaki önemine değineceğiz, bir toplum olarak hangi değerleri savundukları ve bu değerlere sahip olmayan düşmanlarını nasıl tanımladıkları önem kazanmaktadır.

Problem

Hollywood filmlerinin öncelikli amacının iyi vakit geçirilmesini sağlamak olduğunu söylenebilir. Filmlerin teknik ve sinemasal unsurlarının bir bölümü, her zaman çok belirgin olmasa da, düşmanın yaratılmasını sağlama amaçlı olarak kullanılabilmektedir. Bu araştırmada çözümlendirilmeye çalışılan problem düşmanın yaratılmasını sağlayan bu unsurları, diğerlerinin içerisinden soyutlayarak ortaya çıkarmaktır.

Amaç

Bu araştırma 2000'li yılların Hollywood sineması özelinde düşman kavramının nasıl oluşturulduğu, düşmanın nasıl konumlandırılıp biçimlendirildiği ve bunlar yapılırken hangi sinemasal araçların kullanıldığını incelemeyi amaçlamaktadır. Bu bağlamda aşağıdaki soruların cevapları aranacaktır.

1. 2000'li yılların Hollywood Filmlerinde hangi türden düşmanlarla karşılaşılmaktadır?

2. 2000'li yılların Hollywood Filmlerinde düşmanların konumlandırılışı nasıldır?

3. 2000'li yılların Hollywood Filmlerinde düşmanları hangi tür özellikler biçimlendirmektedir?

4. 2000'li yılların Hollywood Filmlerinde düşmanın sinemasal gösterimi nasıldır?

Sınırlılık

Bu araştırma 2000 ile 2009 yılları arasında gösterime girmiş olan, en az bir Hollywood stüdyosunun ortaklığında üretilmiş ve düşman kavramının var olduğu filmlerle sınırlandırılmıştır. Bu sebeple araştırmanın sonuçlarının belirtilmiş dönemden önce ya da sonra üretilmiş filmler için ya da Hollywood stüdyolarının ortaklığında üretilmemiş filmler için geçerli olacağı iddiasında bulunamayız.

Yöntem

Bu araştırmada sosyal antropoloji disiplininden etnografi yaklaşımı temel alınmış ve Altheide (1996) tarafından geliştirilen, bu yaklaşımın medya çalışmalarına uygulandığı, 'Etnografik İçerik Analizi'[1] yöntemi takip edilmiştir. Araştırmanın her aşamasında Strauss ve Corbin (1998) tarafından 'Temellendirilmiş Teori' olarak adlandırılanı etnografik yöntem de temel kılavuz olarak kullanılmıştır.

Bu bağlamda birinci bölümde Hollywood sinemasının ekonomik ve tarihsel olarak gelişimi ele alınarak, endüstrinin kendisini nerede konumlandırdığını anlamaya çalışacağız. İkinci bölüm ise düşman kavramı tanımlanacak, ötekiyle olan ilişkisi incelenecek, psikolojik ve toplumsal açıdan düşman yaratım sürecini belirleyecektir. İkinci bölüm ayrıca düşmanın gösteriliş biçimlerini açıklayacak ve Amerika Birleşik Devlerinin düşman anlayışı üzerinde duracaktır. Üçüncü bölümde ise, bu araştırmanın yöntemi olan etnografik içerik analizi tanıtılacak, bunun içerik analizinden farkları belirtilecektir. Ayrıca gene bu bölümde araştırmanın adımları ayrıntılarıyla anlatılarak, araştırmanın ardından elde edilen bulgular derlenecektir.

---

[1] Altheide bu yöntemi 1996 tarihli kitabında "Niteliksel Belge Analizi" olarak da adlandırmakta. Bu araştırmada yöntemin doğduğu kaynağı daha açık bir şekilde ifade ettiği için "Etnografik İçerik Analizi" ismini tercih ettik.

Veri Toplama Aracı

Teorik örnekleme yoluyla seçilmiş olan örneklem dahilindeki filmler bu süreç içerisinde incelenmiş ve yöntem bölümünde açıklanacağı üzere oluşturulan protokole göre elde edilen veriler sınıflandırılmıştır.

Evren/Örneklem

Araştırma evrenini 2000 yılından 2009 yılının sonuna kadar vizyona girmiş olan Hollywood stüdyoları ortaklığıyla üretilmiş filmler oluşturmaktadır. Araştırma örneklemini ise, teorik örnekleme yoluyla belirlenmiş olan; *Mission Impossible II* (2000), The *Patriot* (2000), *Pearl Harbor* (2001) *Black Hawk Down* (2001), *Die Another Day* (2002), *xXx* (2002), *Tears of The Sun* (2003) *Bad Boys II* (2003) *The Last Samurai* (2003), *The Bourne Supremacy* (2004), *Troy* (2004), *Van Helsing* (2004), *Kingdom of Heaven* (2005), *War of The Worlds* (2005), *300* (2006), *Eragon* (2006), *The Da Vinci Code* (2006), *The Kingdom* (2007), *The Bourne Ultimatum* (2007), *Body of* Lies (2008), *Hancock* (2008), *Quantum of Solace* (2008), *Inglorious Basterds*(2009), *G.I. Joe The Rise of Cobra* (2009) ve *The Hurt Locker* (2009), filmleri oluşturmaktadır.

İşlem

Strauss ve Corbin'in (1998) "açık kodlama" olarak adlandırdığı şekilde lk birkaç film incelenmiş ve bir taslak protokol oluşturulmuştur. Bu protokol örneklem dahilindeki filmlerin bir bölümünün daha incelenmesinin ardından geliştirikmiş ve bu yeni geliştirilmiş protokol, daha önce incelenmiş filmler da dahil olmak üzere örneklem dahilindeki bütün filmlere uygulanmıştır. Araştırmanın sonuç bölümünde ise bu protokol dahilinde elde edilen veriler ışığında kategoriler ve kavramlar ortaya çıkarılmıştır.

1. Amerika Birleşik Devletleri Film Endüstrisi'nin Tarihsel Evreleri

Araştırmamızın bu bölümünde Hollywood olarak bilinen Amerika Birleşik Devletleri film endüstrisinin tarihi boyunca geçirdiği yapısal gelişimden bahsedeceğiz. Hollywood'un geçirdiği, çoğunlukla ekonomik gelişmelere dayalı, bu yapısal değişikliklerin çoğunlukla üretim biçimlerini ve hatta üretim çeşitlerini etkilediği görülmüştür. Endüstrinin geçirdiği bu evreleri sınıflandırmak bize Hollywood'un ürettiği filmlerin içeriklerinin oluşumuna yönelik bazı karar mekanizmalarını anlamak açısından da faydalı olacaktır.

1.1. Amerika Birleşik Devletleri'nde Film Endüstrisinin Oluşumu (1896-1915)

Sklar (1994) 1896'dan 1946 yılına kadar Amerika Birleşik Devletleri'nde sinemanın hem en popüler hem de en etkili iletişim aracı olduğunu belirtmektedir. Ülkedeki modern kitle iletişim araçlarının ilki olan sinema, kültürel bilinci en derinden etkiledi. Sinema arkasına Amerikan toplumunun en düşük ve en görünmez sınıfını alarak yükselmişti. Edison'un fonografı üretirken öngördüğü üzere zengin ailelerinin ev eğlencesi olmaktan çok uzakta bir kitlesel eğlence ve halkı bir araya getirme aracı olarak varlığına kavuşan sinema, yeni sosyal düzen içerisinde yerini bulmaya çalışan Amerikan toplumu için biçilmiş kaftandı. Farklı ülkelerden gelmiş, farklı dil ve kültürlere sahip işçi sınıfının kısa sürede gözde eğlence aracı olacaktı. Amerika'da şehirleşmenin hızla yaşandığı bu yıllar sinemanın da yükselişiyle de örtüşüyordu. Sinema şehirleşme ve uluslaşma yolundaki Amerikan halkları için dil ve köken sınırlarını yıkan bir eğlencelikti, ortak paylaşım alanlarında kendi ortak kültürlerini kurmanın bir yoluydu.

19. yüzyıldan 20. yüzyıla geçmekteyken film yapımı New York - New Jersey metropol bölgesinde yoğunlaşmıştı. Dönemin iki büyük şirketi Edison Manufacturing Company ve American Mutoscope and Biograph Company de bu bölgede bulunuyordu. Bu şirketlerin ve diğerlerinin ürettikleri kısa filmler dükkan önü salonları ve nickelodeonlarda gösteriliyordu. 1908 yılına gelindiğinde sinema, Amerika'da riskli bir ticari girişim olmaktan çıkarak, hala çok büyük ya da saygı

duyulan bir endüstri olarak anılmasa da, tam ölçekli kalıcı bir yatırım olarak görülmeye başlanmıştı. Bu yıla gelindiğinde 10.000 adet nickelodeon açılmıştı ve 20 film üreticisinden gelen filmlerin el değiştirdiği 100 adet film pazarı bulunmaktaydı. Bir yönetmen haftada bir ya da iki makaralık film üretiyordu. Benzer bir durum kıta Avrupası ve Britanya'da da geçerliydi (Finler, 1992).

1907 ve 1914 yılları arasında aslen ABD'de oluşmaya başlamış olan film endüstrisi ABD'nin batı yakasına doğru bir toplu göç yaşadı. Hollywood'un sinema filmi üretiminin merkezi haline gelmeye başlaması da bu yıllar arasında gerçekleşti. Güney Kaliforniya'ya yaşanan bu toplu göçün sebepleri kesin olarak açık olmasa da, olasılıklar çeşitlidir. Dış çekimler için gerekli olan ışık ve iklim koşullarının güney Kaliforniya'da, New York ve Şikago'dakinden daha uygun olması muhtemel sebeplerden biri olarak görülmektedir. Güney Kaliforniya'nın film endüstrisinin yeni yerleşim bölgesi olarak seçilmesinde yalnızca iklimsel avantajlar değil, yeryüzü özelliklerinin çeşitliliğinin de etkili olduğu söylenir. Film endüstrisi Hollywood'a yerleşene kadar film şirketleri, Jacksonville, Florida; San Antonio, Texas; Santa Fe, New Mexico ve hatta Küba gibi yerleşimleri de denemişlerdi (Scott, 2005; Finler, 1992).

Amerika'da kapalı stüdyoların kurulmasını sağlayacak cıva buharlı lambalar 1903'te kullanıma girmiş olsa da filmler hala çoğunlukla dış mekanda, tek bir günde ve 200 ila 500 dolar arasında bütçelerle, tek makaralık uzunlukta - yani projeksiyon hızına bağlı olarak 10 ila 16 dakika arası uzunlukta - çekiliyordu (Scott, 2005). Bu durum yapımcıları filmlerini açık havada çekebilecekleri, gün ve hatta sene içinde iklimsel değişikliklerin fazla olmadığı, farklı filmler için farklı arka planlar oluşturabilecek 'doğal setlere' sahip olan güney Kaliforniya bölgesine yönlendirdi.

Başka bir görüş bölgenin Meksika sınırına yakınlığı ve New York'ta bulunan kısaca Tröst ya da MPPC olarak bilinen Sinema Filmi Tescil Şirketi'ne (Motion Picture Patents Company) uzaklığının bağımsız film yapımcıları için de bir avantaj olduğunu belirtir (Scott, 2005; Cook, 1996; Sklar, 1994). Bölgenin Meksika sınırına yakınlığının avantajı ise, MPPC'nin kurallarını çiğneyen bağımsız yapımcılara yetkililerden kaçma imkanı vermesidir (Scott, 2005: 13).

Franklin (2006), Hollywood'daki tekelci yapıyı, tekeli hem gerçek hem de mecazi bir anlamda kullanarak üç dönemde toparlar:

- İlk Tekel: Edison'un Tröstü
- İkinci Tekel: Amerikan Sinemasının Altın Çağı
- Üçüncü Tekel: Hollywood'un Pazar Ekonomisi (ss. 36-51).

1.1.1. Motion Picture Patents Company

Amerikan sinemasının 1908 yılına kadar olan dönemi boyunca mevcut prodüksiyon şirketleri arasındaki finansal rekabet vahşi ve genellikle kanunsuzdu (Cook, 1996: 32-33). Patent ve fikir hırsızlıkları çok yaygındı, üretim ve ticaret, sözlü ya da sözsüz herhangi bir kurala tabi görünmüyordu.

1896 ve 1909 arası endüstri, saf rekabet sisteminden tekelci sisteme kademeli olarak geçti (Bordwell, 1985). Bütün bu koşullar altında, 1908 yılında, bir grup köklü şirket, Edison Manufacturing Company ve American Mutoscope and Biograph Company liderliğinde koruyucu bir ticaret birliği kurdular. Bu ticaret birliği yukarıda da bahsetmiş olduğumuz MPPC'dir. Yapım şirketleri; Essanay Studios, Kalem Company, Lubin Film Company, Selig Polyscope Company ve Vitagraph Company ve üç dağıtım şirketi, Kleine Optical Company, Mélies ve Pathé Freres, bu tröstün parçaları oldular (Scott, 2005: 17). Bu düzenlemeler dahilinde, Edison, Biograph, Vitagraph, Essanay, Kalem, Selig, Polyscope, Lubin, Star Film, Pathé, Frérés ve Kleine Optical, bilinen 16 Amerikan sinema patentini bir havuzda birleştirerek ve Eastman Kodak'la ham film temini için bir anlaştılar. Bu sayede, şirketlere lisans dağıtımı, telif hakları vs. gibi konularda endüstriyi kontrol altına almayı amaçladılar. Sonuç olarak, bu büyük şirketler, pazar üzerindeki hakimiyetlerini garanti altına alabileceklerdi. Patentlerin kullanım hakkı sadece lisanslı ekipman üreticilerine verilirken, ham film ise yalnızca lisanslı yapımcılara satılabiliyor, lisanslı yapımcılar ve ithalatçılar film kiralama ücretlerinin belirlenen minimum seviyede sabitlenmesini ve yabancı filmlere kota konulmasını, bu sayede de rekabeti azaltmayı amaçlıyorlardı. MPPC filmleri ise sadece lisanslı dağıtımcılara satılabiliyordu. Görünürde mükemmel işleyen bu sisteme 1910 yılında General Film Company

adında, lisanslı dağıtımcıları, tek bir ticari birim altında toparlayan bir şirket eklendi (Cook, 1996). General Film Company gösterimcileri bağımsız dağıtımcılardan film almaması konusunda tehdit etmesiyle de ünlenmişti. Ayrıca MPPC, Eastman Kodak'ın tek müşterisiydi. Bu sistem tekeli arttırmaktan ileri gidemedi ve kalitenin artması konusunda şirketlere bir faydası dokunmadı ama gelirlerini çok arttırmalarını sağlayarak rakiplerin bir kısmını devre dışı bıraktı. Sonuç olarak bu hesapların toplamı, MPPC'nin hukuki inceleme altına alınması ve rakiplerinin çok daha rekabetçi bir model oluşturmasına sebep oldu. Kuruluşunun ardından 1915'te en büyük güç olmayı başaran bu tröst, 1918'de dağıldı (Scott, 2005).

MPPC'nin film endüstrisini tekelleştirme girişimi, kurdukları patent havuzları, lisans düzenlemelerinin temeli Edison'un fonografla yaşamış olduğu deneyimlere dayanıyordu. MPPC'nin başarısızlıklarından bir tanesi de yıldız sistemi önemini kavrayamamış olması oldu. Temelleri tiyatro endüstrisine dayanan yıldız sistemi, bazı oyuncuların öne çıkarılması, yaratılması, yönetilmesini, bu sayede bu oyuncuların yer aldığı filmlere talep yaratılmasını sağlar. Yıldız sisteminin tarihsel gelişimine ve nasıl işlediğine ileriki bölümlerde değineceğiz. MPPC ise oyuncuların bu şekilde öne çıkmasının ve isimlerinin bilinmesinin, daha yüksek ücret talep edilmesini beraberinde getireceğini düşünerek bu girişimden çekindi. Biograph 1913'e kadar oyuncuların ve yönetmenlerin isimlerini açıklamadı. Baş yönetmenleri olan David Wark Griffith'in ismini bile bu tarihten sonra açıkladılar. Yıldız sistemini benimseyen başta bağımsız yapımcı şirketler ise birden izleyicilerine, filmlerinin tanıtım fotoğraflarını, posterleri, kartpostalları, kendi film oyuncularının fotoğraflarını, biyografilerini içeren dergileri sundular (Cook, 1996). Yıldız sistemi Amerikan sinemasının sonraki elli yılının yapım politikasının temelini oluşturacaktı.

MPPC'nin her ne kadar genellikle durağan ve hayal gücünden yoksun filmler ürettiği söylense de en iyi ekipman ve son teknolojilere erişimleri sayesinde teknik yönden en kaliteli filmler bu tröstün yapımcıları tarafından üretilmiştir (Cook, 1996). Planlanıldığı ve istenildiği şekilde yürüse 1911, 1912'ye kadar ABD ve Batı Dünyasının büyük bir bölümünde tekel yaratabilecek olan MPPC'nin işbirlikçi yapısına karşı doğan tepkiler, bu yapıyı bozarak endüstrinin bugünkü yapısını oluşturan gelişimi başlattı. Bir anlamda MPPC'nin rekabeti yok etme çabaları

rekabete teşvik etmeye yaramış oldu. Anti tröst yasaları, patent yasalarının yerini aldı, endüstri 10 yıllık bir hukuksal savaş dönemine girdi. 1912 yılında Patent Company ve General Film Company, 10 bin nickelodeonun yarısından fazlasını kontrol ediyordu (Monaco, 2002: 228). Başlangıcından itibaren, 1909 itibarıyla sayıları 10 civarında olan bağımsız dağıtımcılar ve sayıları 2000-2500 civarında olan gösterimciler MPPC'ye direnmeye başladılar. 1909 Ocak'ında bu bağımsız dağıtımcı ve gösterimciler Independent Film Protective Association adı altında kendi ticari birliklerini kurdular. Bu birliğin adı, aynı yıl içinde, National Indepent Moving Picture Alliance olarak değişti. Bundan daha etkili ve güçlü bir anti-tröst birliği de Mayıs 1910'da kurulan Motion Picture Distribution and Sales Company'ydi. Bu şirket 1910'da The Mutual Film-Supply Company ve Universal Film Manufacturing Company olarak ikiye ayrıldı (Scott, 2005).

Mutual Film Supply Company'nin dağıtım yaptığı bağımsız yapımcılar, Thanhouser, Gaumont, American Film Manufacturing, Great Northern, Reliance, Eclair, Solax, Majestic, Lux ve Comet idi. Bu yapımcılardan haftalık 20 makara civarında film geliyordu. Universal Film Manufacturing Company'nin ise dağıtım yaptığı bağımsız yapımcılar, New York Motion Picture Company, Independent Motion Picture Company (IMP), Powers, Rex, Nestor, Republic ve Champion idi (Scott, 2005).

Bu şirketler, lisans dağıtımı gibi işleyiş biçimlerini, MPPC'den kopya ederek MPPC karşısında en güçlü rakipler haline geldiler. Öyle ki; MPPC'nin ilk üç yılında ABD film sektörünün %40'ı bağımsızların eline geçmişti bile. Bu dönemde farklı şirketlerin ürün çeşitlilikleri ve üretim biçimleri birbirine benzerdi. Hepsi genellikle tek makara uzunluğunda filmler üretirlerdi. Daha sonraki bağımsızlar Greater New York Film Rental Company'den William Fox ve Famous Players Film Company'den Adolph Zuhor ile beraber birden çok makara uzunluğunda filmler üretmeye başladılar. Buna karşılık MPPC inatla tek makaralık filmleri benimsedi ve bu da MPPC'nin daha önce bahsetmiş olduğumuz 1918'deki çöküşünü hızlandıracaktı (Scott, 2005).

1.1.2. Uzun Metraj Filme Geçiş

Bütün bu dönem boyunca yapım şirketlerinin filmleri tek makarayla sınırlı tutmasının temel sebebi izleyicinin ilgisinin daha fazla canlı tutulamayacağına inanılmasından ileri geliyordu. O dönemde film izleyicileri eğitimsiz işçilerdi. Bu işçilerin çoğunluğunu İngilizce bilmeyen göçmenler oluşturuyordu. Birden fazla makaradan oluşan filmler ki; vodvil geleneğinden kalma bir tabirle bu uzun metraj filmlere 'Feature' deniliyordu; 1911 yılında iki Avrupa filmiyle popülarite kazandı. Bu filmler 4 makara uzunluğundaki *The Crusaders* ve 5 makara uzunluğundaki *Dante's Inferno*'ydu (Cook, 1996: 36-38).

Ancak Amerika'da uzun metraj filmin ticari başarısını kanıtlayan film, dönemin meşhur sahne oyuncusu Sarah Bernhardt'ın oynadığı 4 makara uzunluğundaki Fransız filmi Louis Mercanton'un 1912'de yönettiği *La Reine Elizabeth* oldu. Uzun metraj film, bu dönemde artık 4 makara ve daha fazla uzunluktaki filmlere deniliyordu, orta sınıftan seyircilerin de ilgisini çekmeyi başararak film sektörünün saygınlığını arttırdı (Cook, 1996: 39).

Orta sınıftan seyircilerin kısa aksiyon türündeki filmlere ilgi göstermemesinin sebebi esasında yapımcıların üretim politikalarına bağlıdır. İlk dönem yapım şirketleri kendilerini, eğitimsiz kitleler için ucuz eğlence üreticileri olarak görmüşler ve MPPC bu sistemi beş yıllık pazar hakimiyeti boyunca sistematize ederek korumuştur. Dolayısıyla kısa aksiyon filmlerinden daha fazlasını isteyen ve anlatısal ürünlerle ilgilenen potansiyel izleyiciler, sinemaya gitmek yerine evde kitap okumayı ya da tiyatroya gitmeyi tercih ediyorlardı. Bu beklenti içerisindeki izleyicilerin varlığı küçük ancak zamanla büyüyecek olan bir grup film yapımcısı tarafından hissediliyordu. Bu grup içindeki en belirgin isimlerden biri David W. Griffith'ti (Cook, 1996). Griffith bu kitlenin anlatı beklentisini, geliştirdiği sinemasal dille karşılayacaktı.

Uzun metraj film, aynı zamanda bağımsızların tröste karşı en büyük kozlarından biriydi. (Monaco, 2002: 228). Uzun metraj filmin yükselişi, o güne kadarki alışılagelmiş standartlarda birçok değişikliğe sebep oldu. Uzun metraj film üretmek yalnızca makaranın çoğalmasından ibaret değildi ve kalitede de bir artışı

beraberinde getirdi. Uzun filmler daha yavaş, daha büyük bütçelerle ve daha özenli üretilmeliydi. Uzun metraj film popülerlik kazandıktan sonra film yapımcıları için yeni rekabet alanları, daha iyi teknik olanaklar ve yapım değerleri olacaktı (Cook, 1996).

1.1.3. Sinema Endüstrisinin Hollywood'a Yerleşmesi

Her ne kadar güney Kaliforniya'ya olan göçün 1907 yılından itibaren başlamış olduğunu belirtmiş olsak da Hollywood'un bu ilk döneminde güney Kaliforniya bölgesindeki endüstriyel yerleşimin New York'taki endüstrinin uzak bir uydusu olmaktan daha ileriye gittiğine dair pek bir kanıt bulunmamaktadır. Hollywood'da başlı başına bir endüstrinin gelişmeye başladığı ve hızlı bir büyümeye doğru gidilen yıllar 1912-1915 yıllarıydı. Bu dönem Hollywood'daki film endüstrisi için bir dönüm noktasıdır. Hollywood artık belirgin bir yapım sistemi ve yerel iş gücü ve gelişme kapasitesi bulunan, kuzeydoğu'daki stüdyolardan bağımsız bir endüstriyel bölge haline gelmişti (Scott, 2005; Monaco, 2002).

Gelişmekte olan Hollywood'a sinema endüstrisinin önemli isimlerinin de ilgisi artıyordu. 1913 yılında uluslararası başarıya ulaşacak olan The Squaw Man filmini çekmek üzere Lasky Feature Play Company adına Cecil B. DeMille Los Angeles'a geldi. Bir yıl sonra Zukor's Famous Players Company Hollywood'da yapım tesislerini kurdu. 1916 yılında Lasky Company ile birleşerek, Famous Players-Lasky Corporation'ı kurdular. Bu şirket Hollywood'un ilk gerçek büyük oyuncusu olan Paramount'un öncülüdür. Buna ek olarak 1915 yılında Fox Film Corporation, Hollywood'da çalışmaya başladı ve Carl Laemmle Universal Pictures'ı kurdu. Lasky, Zukor, Fox ve Laemmle, Hollywood'un ilk mogulları (nüfuzlu, büyük iş adamları) oldular. Dördü de göçmen musevi girişimcilerdi, pazarlama ve eğlence sektöründe mütevazi geçmişleri vardı. Lubin dışında, MPPC üyeleri gibi aristokrat değillerdi. MPPC üyelerinin işletme anlayışları, daha çok ekipman lisans gelirlerine dayanırken Hollywood'un yeni yapım şirketleri filmlerin içeriği ve izleyici beğenisine dayalıydı. Daha önce de belirttiğimiz gibi MPPC üyeleri daha basit, kısa filmleri üretmekte ısrar ederken, bağımsız yapımcılar uzun metraj film üretmeyi tercih etmeye başlamışlardı (Scott, 2005).

1915 yılında önde gelen bağımsız şirketler, Famous Players, Fox, Lasky ve Universal'ın her biri ortalama 37 uzun metraj film üretirken, MPPC üyeleri ortalama 13 uzun metraj film üretti. MPPC üyeleri ayrıca yeni oluşmakta olan yıldız sisteminin de karşısında duruyordu, üyelerinin birçoğu oyuncuların kişisel bilgilerinin hatta isimlerinin verilmesine dahi karşıydı. Oysa, 1910'ların ortalarından itibaren bağımsız yapımcılar yıldız oyuncuların filmleri markalaştırmak adına önemli bir araç olabileceğini, bu sayede pazarı genişletebileceklerini farketmişlerdi. Bunun yanı sıra, MPPC üyeleri filmleri içeriklerinden bağımsız olarak uzunluklarına göre fiyatlandırarak kiralıyorlardı ancak Hollywood bağımsızları daha ilk zamanlardan itibaren uzun metraj filmlere odaklandılar, yıldız oyuncuları pazarladılar ve yaptıkları filmlerde güçlü anlatısal dinamikler kurdular. Bu anlatısal formatın popülerleşmesinin mihenk taşlarından biri Famous Players Film Company tarafından *Tess of The Storm Country*'nin güney Kaliforniya'da 1914 yılında yapılmasıdır. Film, Mary Pickford'u süperstar mertebesine ulaştırmıştır. Gelişim aşamasındaki Hollywood, Charles Chaplin'in Keystone Studio için 1913 yılında çalışmaya gelmesiyle beraber canlılık kazandı. Chaplin, 1014 yılında Essanay Studio ile çalışmaya başlamasıyla Bay Area'ya taşındı. Hollywood'a dönüşü 1916 yılında Mutual Film Corporation'la çalışmaya başlamasıyla oldu. 1918 yılında ise Hollywood'da kendi stüdyosunu kurdu (Scott, 2005; Monaco 2002: 228, 229).

1.1.4. David Wark Griffith'in Hollywood'a Etkileri

Bu dönemde sinemanın önde gelen isimleri birbiri ardına Hollywood'a yerleşmeye başladılar. Bu isimler içerisinde en önemlileri Thomas Ince ve David Wark Griffith'ti. Hollywood yapım şirketlerinin işleyişlerinde hem sektörel, hem estetik yönden etkileri çok büyüktü. Bu onları endüstri içerisinde liderlik mertebesine ulaştırdı. Ince, stüdyo sisteminin önemli öncülerinden biridir. Ince, güney Kaliforniya'ya 1911 yılında New York Motion Picture Company için kovboy filmleri yapmak üzere geldi. Sunset Bulvarı'nın Pasifik Okyanusu'yla birleştiği noktada Inceville in Santa Monica adındaki stüdyosunu kurdu. Ince, tüm film yapım sürecini endüstrileştirmeye çabalayan ilk yapımcıydı. O dönemde film yapımında çok yaygın olan doğaçlama ve uydurma yöntemlerin yerine çekim senaryosuna dayanan, sistematik prosedürler geliştirdi. En önemlisi filmin fikirsel üretim

aşamalarını, yapım aşamalarından ayırdı. Çekim sürecini bölümlere ayırdı ve filmi post-prodüksiyon aşamasında bütünlemeye başladı. Ince, yönetimsel yaratıcılığıyla döneme damgasını vururken, David Wark Griffith sinemasal eğlence kavramının tümü üzerinde çok büyük etki yarattı. Yakın çekim, kararma-açılma, ve geriye dönüş gibi teknikleri sinemaya kattı (Scott, 2005).

D.W. Griffith 1908 yılında Biograph'ta yönetmenliğe başladığından 5 ay ve 29 film sonra, *After Many Years* adında bir film yaptı. Film Tennyson'un Enoch Arden isimli eserinden bir uyarlamaydı. Filmin konusu bir gemi kazası sonucu evinden uzakta kalan adamın seneler sonra evine dönmesi ve karısının yeniden evlenmiş olduğunu görmesiydi. Gösterim odasında filmi izleyen Biograph çalışanları bunun daha önce seyrettikleri hiçbir filme benzemediğini farkettiler. Kamera oyunculara o kadar fazla yaklaşıyordu ki, kadrajı insan figürleri dolduruyordu. Bazı planlarda insan figürleri kadrajdan daha genişti ve yalnızca dizlerinden yukarısı görünüyordu. İzleyiciler ilk kez bir filmde oyuncuların mimiklerini görebiliyorlardı. Bir bölümde yürüyen bir oyuncuyu kameraya yakın tutmak için bir sahnede üç farklı plan kullanılmıştı. Ve daha da beklenilmez olanı film Tennyson'un orijinal eserinde olduğu gibi bir adamın, bir de karısının olmak üzere, iki farklı hikayeyi paralel biçimde anlatıyordu. Film kariyerine aktör olarak başlayan Griffith, Biograph'ın kadrolu yönetmeni hastalanıp yedeği de yeterli bulunmayınca, yönetmen olarak ilk görevini aldı. Bir çingene melodramı olan *The Adventures of Dolly*'yi yönetti. Biograph onu yönetmen olarak işe aldı. Bu haftada iki tane birer makaralık film ve belki bir de yarım makaralık komedi ya da aksiyon filmi üretmek anlamına geliyordu. Yönetmenliğinin ilk dönemlerinde 1908'in film endüstrisinin genel geçer uygulamalarını takip etti. Bu filmler genel olarak 10 ya da daha az plandan oluşan filmlerdi. Dış sahnelerde bile mekan hissi sınırlıydı, bu mekanlar sanki görünmez duvarlarla çevrili gibi görüntülenirdi.

Film yapımında gittikçe ustalaşan Griffith artık klasikleşmiş Biograph tekniklerini geliştirmeye ve kendi görsel dilini oluşturmaya başladı. 1908 yılının sonuna gelmeden 10 dakikalık *The Guerilla* isimli sivil savaş melodramını ekti. Filmde daha önce benzeri görülmemiş bir şekilde 40'tan fazla ayrı plan kullanıldı. MPPC'nin kısıtlamaları, özgüvenini ve yeteneğini genişletmekte olan Griffith için

oldukça boğucu olmaya başlamıştı. Bir filmin en fazla iki makara uzunluğunda olmasına izin vardı ve ne Griffith'in ne de oyuncularının isimleri jenerikte yazılıyordu (Sklar, 1994: 51-53).

Griffith için film literatürüne girecek olan buluşları soyut kuramlara dayalı uygulamalar değil, problemlerin formule edilmemiş pratik çözümlerdi (Cook, 1996). Biçim ve anlatım açısından Amerikan sinemasını başlangıç döneminden klasik döneme sokan David W. Griffith'dir. 1909 yılında *Pippa Passes* ve 1910 yılında The *Thread of Destiny* gibi filmlerle ışık ve ton kullanımını geliştiren Griffith'in bu tekniği 1915 yılına gelindiğinde Cecil B. DeMille'in kameramanı AlvinWyckoff tarafından 'Rembrandt Işığı' olarak adlandırılacaktı. Griffith'e ve Griffith ile görüntü yönetmeni Bitzer'e ait diğer bazı yenilikler ise; geriye dönüş, iris çekim, maskeleme, bölünmüş ekranın sistemli kullanımı ve yumuşak odaklı çekim oldu. 1911 yılında artık çıraklık dönemi tamamen biten Griffith, Biograph'ta haftada 75 Dolar ve telif alacağı yeni anlaşmasına imza atınca, bu zamana kadar kullanmakta olduğu Lawrence Griffith mahlasını bırakarak kendi adı olan David Wark Griffith'i kullanmaya başladı. Bu değişim, yaptığı işten duyduğu gururun da bir simgesi olarak görülebilir (Cook, 1996).

Griffith, MPPC üyesi Biograph'tan ayrılarak 1913 yılında, daha fazla özgür olma umuduyla Mutual'a geçti. Birkaç ay sonra Bitzer da onu takip ederek, görüntü yönetmeni olarak burada çalışmaya başladı (Cook, 1996:72).

1.1.5. İlk Büyük Bütçeli Yapım: *The Birth of A Nation*

Griffith 1915 yılında *The Birth of a Nation*'ı çekti. Film, Hollywood ve Sunset Bulvarlarının kesişiminde bulunan Fine Arts Studio'da çekilerek tamamlandı. 85.000 dolara malolduğu söylenen filmin bütçesi, o döneme kadar yapılmış film bütçelerinin beş katından fazlaydı. 18 milyon dolar kazanan filmin ilk blockbuster yani gişe rekorları kıran film olduğunu söylemek mümkündür (Scott, 2005). Film, Thomas E. Dixon Jr.'ın çok satan romanı *The Clansman*'in bir uyarlamasıydı. Romanda olmayan savaş bölümleri de eklenerek, Güneyli bir askerin savaşa katılması, savaştan dönüşü ve Ku Klux Klan'a katılması anlatılıyordu. İlk gösteriminin hemen ardından önce hızla övüldü, ardından nefret edildi, ancak

skandal derecesinde ırkçı bir film olması gişedeki başarısına engel olmadı. Film, sinema dili ve anlatım dili olarak Griffith'in bütün tecrübelerini hayat bulmuş haliydi, ancak Afrikalı-Amerikalılara karşı fazlasıyla ırkçı bir tutuma sahipti. İç savaşa katılmış güneyli bir babanın oğlu olan Griffith aslında o dönemde sıradan bir güneylinin politik görüşlerinden daha radikal bir ifade kullanmamıştı. Hatta filmin Beyaz Saray'daki gösteriminin ardından, ki bu gösterim de tarihte ilktir, Başkan Woodrow Wilson film için, "ışıkla tarih yazmak" benzetmesini kullanmıştı. Filmin New York gösteriminden birkaç hafta sonra 1908'de kurulan National Association for the Advancement of Colored People isimli azınlık haklarını savunan kurum ve şehir yetkilileri filmin en ırkçı bölümlerinin kesilmesini istediler. Griffith sonunda filmin 558 fitlik bölümünü kesti ve toplam plan sayısını 1544'ten 1375'e indirdi. Bu sahneler günümüze kadar gelemediğinden tam olarak hangi görüntüleri içerdiği bilinemiyor ancak bu kesilen sahnelerde beyaz kadınların siyahlar tarafından tecavüze uğraması ve Amerika'nın ırksal problemlerinin çözümünün siyahları Afrika'ya göndermek olduğunu önermesini içeren bölümler olduğu sanılıyor. Filmin bu tartışmalı içeriği dolayısıyla artan tepkiler Mutual Film'e Ohio Endüstri Komisyonu'nun dava açmasına sebep oldu. 1915 yılında sonuçlanan davayla; filmlerin diğer işkolları gibi kar amaçlı bir kolu olduğu ve basınla bir tutulamayacağı bu durumda Amerikan Anayasasının Birinci Ek Maddesindeki ifade özgürlüğüne tabi olmadığı kararı alındı. Bu karar sonucunda Amerika'da sinema sansüre açık hale gelmiş oldu. Film ideolojik tutumu bir yana, teknik açıdan mucizevi olarak anılmaktadır ve Griffith bu başarıyı yalnızca anlatısal sinema geleneğinin değil, modern sinema tekniklerinin de eksik olduğu bir dönemde göstermiştir (Cook, 1996).

Ancak iyi etkileri bir yana film 1960'lı yıllara kadar ırkçı Ku Klux Klan örgütü tarafından üye kazanma amacıyla kullanılmıştır. Film, Hollywood endüstrisine, filmlerin ne kadar manipülatif, halkta huzursuzluk, kızgınlık ve önyargı yaratabilecek araçlar olabileceğini göstermiştir. "Hollywood'u icat eden adam" olarak anılan Griffith'in ayrıca Hollywood'a ilk başarı formülünü verdiği filmdir. Film, dikkate değer duygusal gücü, iknadan çok kışkırtıp teşvik etme eğilimi sayesinde filmlerin modern dünyada sosyal ve politik bir güç olarak kullanılmasına neden olmuştur. Sinemayı daha önce sadece basit bir eğlence aracı olarak görenler,

filmlerin yüzyılın en güçlü provakatif ifade araçları olduğunu anlamışlardır. Bu çağ daha sonra kitle iletişimini, kitlesel eğlenceyi ve hatta kitlesel telkini yaratacaktır (Cook, 1996: 95, 96).

Griffith 1916 yılında *Birth of A Nation*'da kazandığı ve gösterim haklarından kazanacağı bütün parayı yatırarak o zamana kadarki en büyük prodüksiyon olan dev bütçeli *Intolerance*'ı çekti. Film 2 milyon dolara maloldu (Scott, 2005: 23). Halk tarafından fazlaca karmaşık ve sembolik bulunan film, gişede yeterli başarıyı gösteremedi. Griffith filmde, kendisine önceki filminin ardından gösterilen tutumun da etkisinde kalarak ve kendince bir açıklama yoluna gitmeye çalışarak çağlar boyunca hoşgörüsüzlüğün gücünü anlatmaya çalıştı. Bu filmle hem anlatısal hem de ideolojik olarak sığ ancak görsel olarak gene çok kuvvetli bir yapıt ortaya çıkardı.

1.2. Klasik Hollywood (1927-1948)

1918 yılının Film Stüdyoları Rehberi, Los Angeles'ta 37, New York'ta 45, Jacksonville'de 7 ve Chicago'da 9 stüdyo olduğuna işaret eder. 1919 yılında ise dünya çapında üretilen filmlerin %80'i Kaliforniya'da yapılıyordu. 1921 yılının İki Yıllık Üretici Sayıları yayınına göre Kaliforniya'daki sinema endüstrisi 68 kuruluş ve 5329 çalışan, New York eyaletinde ise 20 kuruluş ve 3922 çalışan olduğunu gösteriyordu (Scott, 2005: 23-24). Hollywood bu dönemde bir nitelikli işçiler fabrikasıydı, büyük şirketler de yaptıkları filmleri sanatsal olmaktan çok fabrika ürünü olarak görüyorlardı (Rotha, 2000; Monaco, 2002).

I. Dünya Savaşının son yıllarında ABD'deki film üretim hızı yavaşlamış, hatta savaşın ardından gelen birkaç yıl boyunca da endüstri buhranlı bir dönem geçirmişti. Ancak 1920'lerin başından itibaren endüstri yeni bir gelişim dönemine girdi. Bu gelişimin büyük bir bölümü Hollywood'da gerçekleşiyordu. Bu dönemin en önemli gelişmelerinden biri Fox, Paramount ve Universal dışındaki büyük şirketlerin de kurulmasıydı. 1918 yılında Warner Brother Company, Sunset Bulvarı'nda ilk Batı Yakası stüdyosunu açtı. Sonraki yıl, Charles Chaplin, Douglas Fairbanks, D.W. Griffith ve Mary Pickford tarafından kendi bağımsız filmlerinin dağıtımını sağlamak üzere United Artists Corporation kuruldu. 1920 yılında CBC Sales Film Corporation kuruldu ve 1924 yılında Columbia Pictures adını aldı. Aynı yıl Metro-Goldwyn-

Mayer kuruldu. Gene 1920'li yılların ortalarından itibaren Amerikan sinema endüstrisi genel olarak Hollywood olarak anılmaya başlandı (Scott, 2005: 25).

1915 yılından 1930 yılına kadar bu yeni oluşan topluluk, çok kademeli yapım faaliyetlerinin bir arada bulunduğu bütünleşik bir yapıya dönüştü ve Klasik Hollywood olarak anılan döneme girildi. 1920'lerin sonuna doğru Hollywood'da klasik stüdyo sistemi kurulmuştu ve Hollywood 'Altın Çağ'ının eşiğindeydi. Öyle ki; bu 'Altın Çağ', II. Dünya Savaşı süresince de devam ederek 1940'ların sonuna dek sürecekti (Scott, 2005).

Amerikan tarihinin ilk büyük işletmeleri, büyük pazarlamacıların oluşturduğu dağıtım organizasyonları ile kitlesel üretimi yönetmek için kurulmuş büyük fabrika tipi organizasyonları birleştirmeyi başaranlardı. 1920'lerden 1950'lere dek stüdyo sistemi, dönemin ekonomik koşullarına yapım şartlarını uydurmanın bir yoluydu. Bu sistemin istikrarı, hemen ayırdına varılabilen kamera hareketleri, kurgu, anlatım ve türleriyle Hollywood filmlerinin bilinen tarzını oluşturdu. MPPC'nin çöküş sebebi film yapımını kontrol ederek endüstriyi hakimiyeti altına almaya çalışmasıydı. Ancak daha 1915 yılında anlaşıldığı üzere endüstrinin diğer kollarını oluşturan dağıtım ve gösterim, endüstrinin tamamının hakimiyeti için daha etkililerdi (Maltby, 2003: 113-117).

1903 yılına kadar film üreticileri film kopyalarını gösterimcilere satarlardı. Bu da gösterimcinin kendisine ait ufak bir film koleksiyonuna sahip olduğu ve bunları fiziksel olarak kullanılamaz hale gelene kadar gösterebileceği anlamına geliyordu. Bu düzen çadır gösterileri ve vodviller düzenleyen gezici gösterimciler için çok uygun olsa da sinema salonlarınının daha özenli bir film dağıtım sistemiyle çalışmaya ihtiyaçları vardı. Film değiş tokuşunun ortaya çıkışı ve satın almak yerine kiralama imkanının doğması, sinema salonlarının çoğalmasını ve gelişmesini sağladı (Maltby, 2003).

İlk film gösterim mekanlarından olan nickelodeonlar genelde dönüştürülmüş dükkanlar ya da barlardan oluşuyordu, beş sent karşılığı buralarda film izlemek mümkündü. İsimleri de Amerika'da beş sent anlamında kullanılan 'Nickel' ve gösterim yapılan yer anlamında Eski Yunan'da tiyatro için kullanılan 'Odeon'

kelimelerinin birleşiminden oluşuyordu. 1910 yılına gelindiğinde gösterimciler yalnızca film göstermek amaçlı mekanlar inşa etmeye başladılar, bu sayede orta sınıftan izleyicilerin ihtiyaçlarını da karşılayabilecekleri daha iyi olanaklar sundular (Maltby, 2003: 118).

1910'lar boyunca ayrıca film yapım şirketleri, Los Angeles'taki film yapımı için inşa edilmiş stüdyolarda toplu üretimlere başladılar. Dikey entegrasyon olarak da adlandırılan, üretim, toptan ve parekende satışı içeren, endüstrinin bütün kollarını kontrol eden şirketler oluştu. Az sayıdaki dikey entegre şirketler bir oligopol haline geldi (Maltby, 2003). 1920'lerin sonlarından 1950'lerin ortalarına kadar 'Büyük Beşli' olarak anılan şirketler endüstriyi hakimiyetleri altına aldılar, ancak bu hakimiyet üretim yoluyla değil sahip oldukları karlı sinema salonları sayesinde kuruldu (Maltby, 2003; Scott, 2005). Hollywood yapım pratikleri hakim kapitalist seri üretime yani bir fabrika sistemine yakındır denilebilir. Fakat çok baskın olsa bile standardizasyon Klasik Hollywood'un tek üretim anlayışı değildi. Standardizasyonun iki ana amacı toplu üretimi sağlamak ve mükemmellik normlarını yakalamaktı (Staiger, 1985).

Klasik Hollywood ya da Hollywood'un Altın Çağı olarak anılan bu dönemde 8 büyük Stüdyo film pazarını elinde tutuyordu. Bunlar genellikle Büyük Beşli ve Küçük Üçlü olarak ayrılırlar. Büyük Beşlinin, 'büyük' olarak anılma sebebi bunların yukarıda da bahsetmiş olduğumuz dikey entegre şirketlere dahil olmalarıdır. Genel olarak bu şirketlerden 'majörler' olarak da bahsedilir.

Büyük Beşli, Paramount, Loew's Inc./Metro-Goldwyn-Mayer (MGM), Fox, Warner Brothers ve Radio-Keith-Orpheum (RKO)'dan oluşuyordu. Küçük Üçlü ise, Columbia, United Artists ve Universal'dı. (Cook, 1996; Scott, 2005; Bordwell, 1985; Finler, 1992)

Çoğu bağımsız yapım ise Republic, Monogram ve Tiffany gibi 'Yoksulluk Sırası' (Poverty Row) olarak anılan şirketler tarafından yapılıyordu. Bunlar iki filmlik gösterimlerin ikinci yarısını dolduran B-filmlere olan talebi karşılıyorlardı. 1930'larda sinema salonlarının çoğu gösterim programlarını haftada iki defa vey daha sıklıkla değiştiriyor ve şehir merkezlerinin dışında asıl film, bir aktüalite filmi,

bir çizgi film veya gezi güncesi, bir B-film, bir Screeno oyunu, gelecek filmlerin fragmanları, patlamış mısır ve dondurmanın da dahil olduğu bir paketin içinde sunuluyordu. Bu tutarlı paketleme asıl filmi beğenmeden de sinemada keyifli bir akşam geçirmenin de gayet mümkün olduğu anlamına geliyordu (Maltby, 2003).

Stüdyo sisteminin zirvede olduğu 1930'lar ve 1940'larda, Los Angeles temelli şirketler Amerikan film üretiminin yüzde 90'ını gerçekleştiriyorlardı.

Bu dönemde sinemaya giden bir seyirci sırasıyla şöyle bir programı izliyordu;

Fox Movietone Aktüalite Filmi 8 dk
Çizi Film 7 dk
Canlı müzikli giriş 5 dk
Kısa komedi filmi 10 dk
Universal Gazete aktüalite filmi 8 dk
Asıl Filmin Gösterimi 70- 90 dk
Kısa Komedi Filmi 10 dk
Fragmanlar 10 dk
(Maltby, 2003: 122)

1.2.1. Stüdyo Sistemi

1930'lu yılların Hollywood'unu 'Stüdyo Sistemi'ni kavramadan anlamak pek mümkün değildir. Stüdyo sistemini, Klasik Hollywood'un üretim ve yönetim biçimi olarak tanımlamak mümkündür.

Staiger'e (1985) göre Hollywood'un Klasik Dönem öncesi, Klasik Dönem ve 1960'lara kadar üretim biçimleri;

1896-1907: Kameraman üretim sistemi

1907-1909: Yönetmen üretim sistemi

1909-1914: Yönetmen-Birim üretim sistemi

1914 sonrası: Yapımcı merkezli sistem, merkezden yönetim

1920'lerin ilk yılları: Yapımın ve yönetimin bölümlere ayrılması, görevlerin alt birimlere ayrılması, yapım işinin küçük parçalara bölünerek tamamlanması

1931-1955: Yapımcı-Birim sistemi, uzmanlık alanları dahilinde yönetim

1955 sonrası: Paket-Birim sistemi: Birim yönetimi, tek bir şirketin değil üretimde tüm endüstrinin işlemesi

şeklinde sıralanabilir (ss. 113-339).

Stüdyo sisteminin büyük stüdyoları daha önce de bahsettiğimiz gibi I. Dünya Savaşından önce kurulmuşlardı. Başta MPPC karşısında bağımsız konumda olan bu şirketler, MPPC'nin çöküşüyle dikey olarak büyümüş, oligopolistik olarak tabir edilen şekilde üretim, dağıtım ve gösterimin tamamını kontrol altına almışlardı. Hem yasal hem de yasal olmayan bir takım ticari faaliyetlerle savaştan sonra en büyük işletme imparatorlukları haline geldiler. Wall Street, bu dönemde Hollywood'a hem finansal hem de siyasi sebeplerden dolayı çokça yatırım yapmaya başladı. Artık Hollywood'un büyük bir endüstri olma yolunda gittiği açıktı. Öyle ki 'kızıl tehlike' dönemi boyunca da filmler bir kitlesel ikna ve mükemmel propaganda araçları olarak rollerini gerektiği şekilde yerine getireceklerdi (Cook, 1996). Basit bir dille, Hollywood için kapitalizmin ve 'Amerikan tarzı yaşam'ın erdemlerini öven filmler üretmek, Bolşevizmle arasına bir duvar örmek anlamına geliyordu. Bu da Wall Street'in savaşın hemen ardından Hollywood Stüdyolarına çok yüksek miktarlarda yatırım yapmasına sebep oldu denilebilir.

Filmler Amerikan endüstrisinin ürettiği en etkin biçimde, bir nevi seri üretim hattı tekniğiyle üretilmeye başlandı. Denetçi olarak yapımcının rolü bu süreç içerisinde çok önemliydi, ancak yönetmenin rolü önemini yitirmişti. Artık ses de filmin bir parçası olduktan sonra, Amerika'da film üretimi çok konvansiyonel ve öngörülebilir bir süreç haline geldiğini söylemek mümkündür.

Stüdyo sisteminde yönetmenin, 'auteur' yönetmen kavramının ifade ettiklerinden çok daha sınırlandırılmış bir rolü vardı. Dönemin Sinema Yönetmenleri Sendikası başkanı Frank Capra 1939'da "Hollywood'da istedikleri gibi film çeken ve filmlerinin kurgusu üzerinde söz sahibi olan sadece yarım düzine yönetmen var,"

gözleminde bulunmuştu (Maltby, 2003: 138). Bir film üzerinde Gone With The Wind'de (1939) olduğu gibi altı ya da daha fazla yönetmenin çalışması ender de olsa aksiyon sahnelerinin ikinci bir ekip tarafından çekilmesi yaygındı ve fazladan sahnelerin ve tekrar çekimlerin başkaları tarafından yapılması da oldukça normaldi. Çoğu zaman yönetmen kendisinin efendisi değildi, bir yapımcı kurulunun denetimi altında bulunuyordu. Hollywood yönetmenlerinin bir filmde varlık nedenleri 'yapım değeri'ydi (Rotha, 2000: 98).

Genel olarak stüdyoları bir 'stüdyo patronu' ile bir 'üretim şefi'nden oluşan ekip yönetirdi (Schatz, 2003: 263). Hollywood'da yönetmenin auteurlük iddiası filmin görselliğinin ve filmdeki performansların üzerinde yönetmenin denetleyici gücünden kaynaklanır. Hollywood'un endüstriyel yapısı bu gücün etkisini eğip bükse de yapımcı-yönetmen ve hatta yapımcı-yönetmen-yazar takımlarının oluşması Hollywood'un işbirliği sürecinde oldukça yaygın bir özellikti.

Yazarlar teknik eleman gibi görülür, birçoğu bazı özel becerileri için işe alınırdı. Bir yazarın senaryoya olan katkısı, örneğin, bir yan hikaye oluşturmak ya da yarım düzine komik replik yazmakla sınırlı olabiliyordu. William Faulkner veya Aldous Huxley gibi itibarlı yazarlar da edebi yeteneklerinden ziyade isimlerinin filmin afişinde bulunmasının yapıma kazandırdığı değerden dolayı tutuluyordu (Maltby, 2003).

Yapımlardaki daha küçük ama etkili görevlerdeki kişilerin görevleri de sinemanın özel bir alanınıyla sınırlıydı. Görüntü yönetmeni setin ışıklandırılmasından ve eğer beraber çalıştıkları yönetmen daha çok oyuncuların performanslarıyla ilgiliyse, kamera yerleşiminden sorumluydu. Görüntü yönetmenleri, bir filmin yapımında nadiren çekimlerin dışında rol alırdı. Sanat yönetmeni, daha çok yapım öncesi aşamada, setlerin tasarımında ve yapımının gözetiminde görev alırdı. Yaratıcı personelin geri kalanı gibi sanat yönetmenleri de normalde uzun vadeli sözleşmeler altında çalışırlardı ve bu da onlara stüdyonun genel stili üzerinde etkili olma şansı verirdi. Kurgu, senaryo yazarlığı dışında bir avuç da olsa daha fazla kadının çalıştığı tek alandı. Kurgucu, stüdyo sisteminde muhtemelen en arka planda kalmış kişiydi; çünkü Hollywood estetiği kurgu üzerine

dikkat çekmemeyi seçmişti ve filmler temelde pek de esnek olmayan kurgu esaslarına göre kurgulanırdı. Genel olarak diğer yapım personelinden bağımsız çalışan kurgucu, çekim hengamesinin içinde filmi birleştirmeye başlar ve çekimler bittikten hemen sonra ilk kaba kurguyu hazırlardı. Bu kaba kurgu daha sonra yapımcının ve bazen de yönetmenin gözetimi altında ana yapımcının onayı alınana dek rafine edilirdi. Müzik genellikle kurgunun son zamanlarında eklenirdi ve bestecinin zamanları belli olan sekansların arkasına müzik yazması şeklinde oluşurdu. Filmler nadiren zaten yazılmış olan parçalara uymaları için yeniden kurgulanırdı (Maltby, 2003). Filmler bu dönem içinde belli bir kalıbın içerisine girmişler ve 'komite yapımı' filmler haline gelmişlerdir (Rotha, 2000: 98).

Ancak her ne kadar filmler büyük bir endüstri içerisinde kalabalık gruplar tarafından üretiliyor olsa da, bazı bireylerin bu grubu yüksek ölçüde etkileme gücü vardır, bazıları ise onlara nazaran daha güçsüzdür (Powdermaker, 1951).

1.2.2. Yıldız Sistemi

Her stüdyonun yıldız kadrosu o stüdyonun en görünür, en değerli kaynağıydı. Her stüdyonun 'yıldız filmi' formülasyonları o stüdyonun tarzını belirliyordu (Schatz, 2003: 267). Ancak stüdyo sistemi içinde yıldızların seyircileri sinemalara çektiklerinin yanına bile yaklaşamayacak derecede sınırlı güçleri vardı.

Çoğu yıldızın tek stüdyoyla uzun vadeli ve sabit ödemeli sözleşmesi vardı ve yaptıkları filmin veya oynadıkları rolün seçiminde görece çok az etkileri vardı. Eğer bir rolü oynamayı reddederlerse sözleşmeleri ücretsiz olarak askıya alınabiliyordu. Buna rağmen, rol için seçildikten sonra karakterilerini çizmede ve böylece oynadıkları filmin tüm yapısı üzerinde bir miktar etkili olabiliyorlardı. Stüdyo sisteminin düşüşe geçmesiyle birlikte yıldızın gücü arttı. İleriki dönemlerde Clint Eastwood ve Robert De Niro gibi yıldızlar kendi yapım şirketlerini (Malpaso, Tribeca) kurarak ekonomik güçleri sayesinde sık sık yapımcılık, bazen de filmlerini bizzat yöneterek oynadıkları filmler üzerinde söz sahibi olmaya başladılar. Yıldızların gerçek etkisi işverenlerinden çok onları görmek için para ödeyen halkın üzerindeydi. Seyircileri filmlere çeken en istikrarlı ticari değer filmin nasıl olduğunun çok daha ötesinde yıldızın kendisiydi. Bir 'yıldız taşıtı' bir ya da daha

fazla yıldızın etrafına kurulmuş olan bir filmdi (Maltby, 2003). Yıldız sistemi Hollywood'un izleyicilere izleyecekleri film hakkında belli bir garanti vermesini sağlayan temel araçtı. Bunu dengeleyecek yenilik deneyimi ise yıldız personasının içerisine yerleştirildiği olay örgüsü aracılığıyla sağlanıyordu.

Seyircinin yıldızı hem filmde hem de gerçek hayatta tanıması izleyicinin belli bir performans ve bunun sonucu olarak da belli bir deneyim beklemesine yol açtığını söylemek mümkündür. Stüdyo sisteminin tipik ürünü yukarıda bahsettiğimiz gibi bir veya daha fazla yıldızın çekiciliğinin etrafına inşa edilen ve bu temele dayanılarak satılan 'yıldız taşıtıydı'. Yıldızların seyricileri sinemaya çeken temel ürünler oldukları ve stüdyo dönemindeki yıldız sistemi her bir seyirciye kendisinin ideal bir versiyonunu sunduklarını söylemek mümkündür.

Yüksek maaşlar ve kontratlar, filmlerden kazanılacak karları arttırmanın yanı sıra bir kontrol mekanizması da doğuruyordu. Bu büyük rakamlı anlaşmalar, aktörler ve yazarlar üzerinde bir baskı unsuru oluşturuyordu. Hiçbir çalışan haftalık ya da aylık gelirinden kişisel ya da yaratıcı gururu için feragat etmek istemiyordu (Podermaker, 1951).

Dikey entegrasyon dönemi boyunca Hollywood'da yetenek bulma, eğitim ve halkla ilişkiler gibi işlerin tamamı stüdyoların kendi içinde yapılıyordu. Stüdyolar yıldızları buluyor ve onlara bir nevi 'sahip' oluyorlardı. 1950 ve 1960'larda da bu sistem bir anlamda devam etti. 70'lere gelindiğinde ise yıldızlar 'özgürlüklerini' kazanarak serbest piyasaya dahil oldular. (McDonald, 2008).

1.2.3. Yapım Prensipleri

Dönem dönem Hollywood yıldızlarının ya da meşhur yapımcılarının karıştığı skandallar, ve filmlerin davranışlar ve sosyal tutumlar üzerindeki etkileri Amerikan yurttaşlarının bir kısmını huzursuz etmeye başlamıştı. 1911-1916 yılları arasında Pennsylvania, Kansas, Ohio ve Maryland'de eyalet sansür kurulları oluşturuldu (Maltby, 2003: 278). 1922'de ise film oyuncularının adlarının seks skandallarına karışmasının ardından, ana şirketlerin faaliyetlerini denetlemek için Film Yapımcı ve Dağıtımcıları (Motion Picture Producers and Distrubutors, MPPD) kuruldu. Bu

kuruluşun yaptığı en önemli iş ABD anti-tröst yasalarının endüstriye katı bir şekilde uygulanması için yapılan teşebbüslere karşı şirketlerin siyasi çıkarlarını korumaktı (Monaco, 2002: 265; Maltby, 2003: 125).

Bu duruma 1929-32 yılları arasında Payne Fund Studies tarafından yapılan etki araçtırmalarının sonuçları ve kiliselerin baskıları da etkilenince, stüdyolar kendi içlerinde önlem olarak bir öz-denetim sistemi kurdular. Bu 1927'de MPPDA'nın Motion Picture Production Code adı altında toparladığı bir takım 'yapılması ve yapılmaması gerekenler' kurallar bütünüydü. 1930'a gelindiğinde bu daha resmi fakat uyulması hala gönüllülük esasına dayalı olan Sosyal ve Toplumsal Değerleri Koruma Prensipleri (Code to Maintain Social and Community Values) isimli yapım prensiplerine dönüştürüldü. Bu yapım prensipleri çok baskıcıydı ve normal bir yetişkin insanla ilgili olabilecek hemen her durumun gösterilmesi ve bahsedilmesini engelliyordu. 'Tutku sahnelerinin' tasvirini yasaklıyor, evlilik kurumunun kutsallığına zarar verebilecek herhangi bir görüntüyü engelliyor (buna evli çiftlerin aynı yatakta yatma görüntüsü de dahil olmak üzere), zina, evlilik dışı cinsellik, baştan çıkarma ve tecavüz gibi durumların ancak sözü edilebiliyor, tabi ki bunun için de filmin konusu gereği vazgeçilemez olmaları gerekiyor ve filmin sonunda bu durumların cezalandırılmaları şart koşuluyor, her türlü argo ve küfür kullanımı yasaklanıyordu. Bunların haricinde, uyuşturucu kullanımı, fahişelik, her türlü çıplaklık, ırklar arası ilişkiler, cinsel sapkınlıklar, cinsel göndermeleri olan danslar ve giysiler, aşırı ve şehvetli öpücükler, ve aşırı içki tüketiminin iması dahi yasaklanıyordu. Herhangi bir dinle ilgili herhangi bir eleştiri, çocuklara ya da hayvanlara karşı şiddet, cerrahi operasyonların sergilenmesi ve çocuk doğumunun tasviri hatta silüet halinde verilmesi de yasaklılar listesine giriyordu. Her türlü şiddet ve suç görüntüleri, silahların gösterilmesi, kanun koruyucularının suçluların elinde öldüğünün gösterilmesi de yasaklanmıştı. Bu sınırlamalar dahilinde suçluların filmlerin sonunda cezalandırılması gerektiği ve hiçbir suçun haklı çıkarılmaması gerektiği de kurallar bütünü içerisindeydi (Cook, 1996: 281-283; Monaco, 2002: 266; Franklin, 2006: 147,148). 1934 yılından, 50'lerin ortalarına kadar bu katı kurallar bütününün Amerikan sinemasını her anlamda sınırlandırdığını söylemek mümkündür.

Bütün bunlara karşılık yapımcılar bu kısıtlamaları avantaja çevirmenin bir yolunu bulmayı başardılar. Bu prensipler bir senarist için basit bir şablon oluşturuyordu. Yazılan bir aşk hikayesi ancak tek bir şekilde sonlanabilirdi: evlilikle. Ya da zina ve suç tek bir sonuca varırdı: bir hastalık ya da korkunç bir ölüm. Kısıtlamalar nedeniyle yazılabilecek diyalogların dahi biçimleri belirliydi (Cook, 1996). Sonuç olarak bu kısıtlamalar sayesinde senaryoyu belli kalıplar dahilinde seri üretimin bir parçası haline getirmek mümkündü.

1.3. Hollywood'da II. Dünya Savaşı Dönemi

Amerikan hükümeti bürokratları, özellikle Ticaret ve Devlet Bakanlıkları düzeyinde II. Dünya Savaşının yirmi yıl öncesinden itibaren film endüstrisiyle ilişki ve ortaklık içerisindeydi (Jarvie, 1998). Avrupa'daki savaş, ABD hükümetini film endüstrisi üzerinde fazlasıyla etkisi olan büyük bir askeri savunma hazırlığı içerisine itti. II. Dünya Savaşı döneminde Hollywood da aynı İtalyan Sineması gibi yüksek seviyede bir gerçekçiliğe yöneldi ve Federal Hükümetin hizmetine sokuldu (Schatz, 2003).

Pearl Harbor'a kadar hem sivil hem de askeri liderler filmin propaganda gücünün farkına varmışlardı. Filmin vatandaşlara, vatanseverlik ve savaşma isteği aşılayabileceğini düşünüyorlardı (Cripps ve Culbert, 1998). 18 Kasım 1941'de Pearl Harbor saldırısından hemen sonra, Amerika'nın Japonya'ya savaş ilan etmesinin ardından Başkan Franklin D. Roosevelt Savaş İstihbarat Ofisi'nin (Office of War Information) altında Sinema İlişkileri Bürosu'nu (Bureau of Motion Picture Affairs), stüdyoları ulusal savunma amaçlı kullanmak üzere, kurdu. Hollywood ise buna karşılık Savaş Faaliyetleri Komitesi'ni (War Activities Committee) kurdu. Komitede, stüdyo yöneticileri, dağıtımcılar, gösterimciler, oyuncular ve sendika temsilcileri bulunuyordu. Komitenin görevi Amerikan Sinemasını propaganda ve hükümetin moral arttırıcı programlarına göre koordine etmekti. Hollywood'un üreteceği filmler için hükümet altı tematik kategori önerdi. Bunlar;

1. Savaş Konuları (Neden Savaşıyoruz, Amerikan Yaşam Tarzı)

2. Düşmanın Doğası (İdeolojisi, Amaçları, Yöntemleri)

3. Birleşmiş Milletler ve Müttefiklerimiz

4. Üretim Cephesi (Zafer için Materyal Temini)

5. Vatan Cephesi (Sivillerin Sorumlulukları)

6. Muharib Kuvvetler (Silahlı Kuvvetler, Müttefikler, İş Ortakları)

gibi konulardı (Cook, 1996: 440; Monaco, 2002: 267).

1940 yılına kadar Amerikan halkını, ters etki yaratmasından çekindiklerinden, dış ilişkiler konusunda etkilemek için hiçbir çaba harcamayan Washington (Akarcalı, 2003: 237), taktik değiştirdi denilebilir. Hollywood'un Washington'la olan ilişkileri Hollywood kanadında prodüktörlerin oluşturduğu Sinema Sanatları ve Bilimleri Akademisi Araştırma Konseyi (Research Council of the Academy of Motion Picture Arts and Sciences) aracılığıyla sağlanıyordu (Sklar, 1994). Hollywood ilk önce savaş ve vatan ceplerinde geçen, insanlık tarihinde benzeri görülmemiş bir mücadeleyi öven, bir dizi aşırı vatansever, akıldışı melodramlar üretti. Bu filmler, haber/aktüalite filmleri (Newsreel) savaş salonlarında gösterilmeye başlanınca kısa sürede popülaritesini yitirdi. 1941-1945 yılları arasında Silahlı Kuvvetlere ait birçok birim halka ve askerlere savaşın gerekliliğini ve nedenini açıklamak için belgesel yapımlar ürettiler (Cook, 1996: 440). Frank Capra, John Huston, John Ford, George Stevens, William Wyler gibi büyük Hollywood yönetmenleri orduya alındılar ve Willard Van Dyke, Irving Lerner gibi profesyonel belgeselcilerle beraber bu programları ve belgeselleri ürettiler. Örneğin Capra'nın *Why We Fight* serisi, resmi savaş nedenlerini açıkladığından her asker için zorunlu bir seyirlik olarak görülüyordu (Cripps ve Culbert, 1998).

1943-1944 yıllarında, daha önceki yıllarda çekilmiş olan filmlere nazaran savaşı ve ilgili konuları ele alışı bakımından daha inandırıcı filmler üretildi. Önceki filmler faşistleri, korkak ve beceriksiz ya da basmakalıp kötüler olarak karikatürize ederken Frank Capra'nın 1943 yılında yönettiği *Meet John Doe* ya da Herma Shimlin'in yine 1943'te yönettiği *Watch on the Rhine* ve Alfred Hitchcock'un 1944 yılında yönettiği *Lifeboat* gibi filmler faşizmi, daha sofistike ve entelektüel yönlerden ele alıp bir açıdan düşmanın gerçek gücünü sergilemiş oluyordu (Cook, 1996: 440).

1939 yılına kadar siyahlar filmlerde hep komedi unsuru olarak yer alıyorlardı. 1944 tarihli Stuart Heisler'in yönettiği *The Negro Soldier* filmi siyahların uzun metraj filmlerde yer alma şeklini değiştirdi. Savaş sırasında siyahların olduğu tüm filmlerden farklı olarak, 'Negro'yu 'Amerikan hayatının' içine çekmeyi amaçlıyordu. Filmin bu karakteristik yapısı endüstrinin stereotiplerini kırmayı amaçlayan film yapımcıları için bir yol haritası olarak daha sonraki yıllarda da formül olarak kullanıldı (Cripps ve Culbert, 1998:115). Ancak film, kölelik gibi konuları ya da siyahların sosyal sorunlarını görmezden geliyor, daha ziyade Amerika'yı Afrika ve Anglo-Sakson kökenli Amerikalıların beraber nasıl kurduklarından bahsediyordu. Bu sebeple bu filmin de gerçek bir propaganda filmi olduğunu söylemek mümkündür.

Ekonomik açıdan da savaş döneminin Hollywood'un zararına işlediği söylenemez. Her ne kadar uluslar arası pazardaki yerini kaybetmiş ve 1941-1945 yılları arası üretiminin 1/3'ünü savaş cephesine ayırmış olsa da Hollywood'un ekonomik ve sektörel kaybı yok denecek kadar azdı. Bu dönemde üretilen 700 filmin 500'ü faşizm ve savaş konularını işliyordu. Hollywood, savaş sırasında en çok kazandığı dönemlerden birini yaşadı. Haftada ortalama 90 milyon izleyici topluyordu. Ayrıca savaş filmlerinin tamamı silahlı kuvvetler tarafından sağlanan teknik destekle üretiliyordu. Normalde, ordu tarafından karşılanan bu masraf bir filmin bütçesinin %50'sini buluyordu. Bunun yanı sıra hükümet sinema biletlerine özel vergi indirimi uygulamıştı. Savaş döneminde sinemaya gitmek bir anlamda vatansever bir hareket olarak görülüyordu (Cook, 1996: 440-443 ; Schatz 2003: 271). 1946 yılında Hollywood, 1,7 milyar dolarlık gişe geliri elde etti. II. Dünya Savaşı'yla beraber 30'lu yıllarda ilk yayınlarını başarıyla yapmış olsa da televizyonun gelişmesi de gecikmişti, bu da Hollywood'un yararına oldu (Monaco, 2002). II. Dünya Savaşı ayrıca Amerikan Film Endüstrisinin ithalat pozisyonunu da iyice güçlendirdi (Jarvie, 1998). Bu sayede film yapımı fazla etkilenmeden gelişmeye devam etti, kalite, yapım değerleri, mekanlar ve özellikle yıldız oyuncuların kalitesinden belirgin bir kayıp verilmemiş oldu.

Jarvie (1998) taradından yapılan sınıflandırmaya göre, Amerikan Film Endüstrisi, II. Dünya Savaşı sonunda en az beş yönden uluslar arası pazardaki rakiplerinin karşısında avantaja sahip olmuş oldu (s.44).

- Avrupa'daki yatırım sahasını genişletti.

- Avrupa'nın yerel dağıtımcı ve gösterimcileri, Amerikan şirketlerine yenik düştüler. Amerikan filmleri tedarik bakımından güvenilirdi, izleyici potansiyeli sabitti ve fiyatlandırmada avantajlara sahipti.

- Kurları sabitlenen para birimleri sayesinde üretimlerini çeşitlendirerek Avrupa'da çekimler yapmaya ve okyanus aşırı endüstrilere yatırıma yöneldiler.

- Amerika popüler eğlence üretiminde özel bir beceriye sahipti.

1.3.1. Hollywood'da II. Dünya Savaşının Ardından Oluşan Film Türleri

1940'ların sonunda sosyal bilinç yaratan ve sosyal problemleri ele alan filmler popülerleşti. Bunları, Sosyal Bilinç Filmleri ve Yarı Belgesel Melodramlar olarak sınıflandırmak mümkündür. Bu filmler, ırkçılık, politik yozlaşma ve başka sosyal bozuklukları ele aldılar.

Bu kategoride, Edward Dmytryk'in 1947 tarihli *Crossfire* filmi, Elia Kazan'ın 1947 tarihli *Gentleman's Aggreement* filmi ve Mark Robson'ın 1949 tarihli *Home of the Brave* filmi sayılabilir (Cook, 1996: 447).

Bu tarz filmlerle beraber, gene yakın bir kategoride yarı belgesel suç melodramları da sayılabilir. Bu filmler de sosyal konuları işliyordu. Genellikle gerçek suç öykülerinden yola çıkılan bu filmlerde, gerçek mekanlar ve gerçek kişiler kullanılıyordu (Cook, 1996).

Savaş dönemi filmlerinin büyük bir bölümü, özellikle dönemin Amerika'sında geçenler, klostrofobik bir havaya sahiplerdi (Sklar, 1994). Bu filmler içine kapanık, gölgeli, sıkışık ve zihnin, duyguların içine dönük bir görünüm sunuyorlardı. Bunun çok dışa dönük bir yapısı olan Amerikan sineması için yeni bir şey olduğunu söylemek mümkündür.

Aslına bakılırsa film biçimindeki bu değişikliklerin bir kısmı savaş dönemindeki uygulama zorluklarına dayanıyordu. Seyahat kısıtlamaları, iç mekan kullanımının artmasına; kısılan bütçeler, ışık kullanımının azalmasına sebep oldu

(Sklar, 1994:253). Tabi ki bu kasvet ve kısıtlamalar yalnızca savaş ekonomisine uyum sağlamak için olmamış olabilir, aynı zamanda filmi yapanların da tercihi olduğunu söyleyebiliriz.

1946 yılında, 1940 yılından beri ilk kez yeniden Amerikan filmleri izlemeye başlayan, Fransız eleştirmenler, bazı filmlerde gördükleri karanlık ve olumsuz, umutsuz havayı gördüklerinde Serie Noire dedektif romanlarından esinlenerek bu film türüne Film Noir adını uygun gördüler (Cook, 1996; Sklar, 1994).

Serie Noire kitaplarının adaptasyonları da bu türde sıklıkla yapılmaktaydı. Aynı bu romanlardaki gibi bu filmler de kötümser atmosfere ve şiddet görüntülerine sahipti. Film Noir bir nevi genel anlamda savaş sonrası Amerikan karamsarlığını yansıtıyordu. Toplumun ve içindeki her şeyin yozlaşmış olduğunu savunuyorlardı. Birçok eleştirmen Film Noir tabirinin bir stil ve türü kapsamanın da ötesinde bir dönemi de içerdiği söyler. Şöyle ki, karanlık ve kötümserlik yalnızca suç ve gerilim türüne değil dönemin sinemasının her türüne hakim olmuştur.

1.4. II. Dünya Savaşı Sonrası Hollywood'da 'Cadı Avı' ve 'Kara Liste'

II. Dünya Savaşı sonrası Müttefikler savaşı kazanmış ancak bu kez dünya komünizm ve kapitalizm arasında ikiye bölünmüştü. Bu ayrılık Soğuk Savaş olarak adlandırılan dönemin başlangıcı oldu. 1947'de Stalin, Marshall Planı'nı geri çevirdikten sonra kamuoyunda 'Nazi Ajanları'nın 'şer cephesi'ndeki yerini 'Komünist Casuslar' ve 'Yoldaşlar' almıştı. Bu yeni düşmanlar, öncekilerden çok daha 'sinsi'lerdi, ne de olsa görünümleri 'herkes gibi'ydi ve aksanları da yoktu. Siyasal açıdan da Amerika New Deal karşıtı bir döneme girmiş, Franklin D. Roosevelt'in ekonomik ve sosyal politikaları Hollywood içinde de hedef haline gelmişti (Cook,1996).

1947'de Anti Amerikan Aktiviteler Komitesi (House of Un-American Activities Committee), savaş dönemini 'fazlasıyla' karlı geçiren Hollywood üzerinde inceleme başlattı (Sklar, 1994: 251). Savaş sırasında, üç yıl boyunca, 1942'den 1944'e kadar stüdyolar yılda ortalama 440 uzun metrajlı film ürettiler. 1930'larda bu

rakam yılda 500 civarındaydı. Bazı bölgelerde sinema salonları açık oldukları saatleri fabrika vardiyalarına göre ayarlamaya dahi başlamışlardı (Sklar, 1994).

Savaşın sonundan beri var olan, Anti Amerikan Aktiviteler Komitesi, 1947 baharında 'filmlerdeki komünizm' üzerine inceleme başlattı. Anti Amerikan Aktiviteler Komitesi Hollywood'u hem savaş zamanı ülkenin bulunduğu zor durumdan faydalanmakla hem de ideolojik açıdan 'yeterince Amerikan' olmamakla suçlamış oluyordu. Oysa ki, bu dönemde Amerikan film endüstrisi Amerika'nın en muhafazakar kurumlarından biriydi (Cook, 1996).

1947 Eylül'ünde Komite, Hollywood'dan 41 tanığı ifadelerini almak üzere çağırdı. İşbirliği yapan 22 tanığın içinde; prodüktörler, Jack L. Warner ve Louis B. Mayer; yazarlar, Ayn Rand ve Marrie Ryskind; oyuncular, Ronald Reagan ve Gary Cooper; yönetmenler, Leo McCarey ve Sam Wood; ve yapımcı-yönetmen Walt Disney vardı (Cook, 1996: 454). İşbirliği yapmaya gönüllü olan bu grup, solcu olarak tanımladıkları kişilerin isimlerini vererek, hükümete vatanseverliklerini kanıtlamış oldular.

İşbirliğine yanaşmayan 19 kişiden 11'i, zorunlu olarak çağırıldı ve Komünist Parti üyesi olup olmadıkları sorgulandı. Bu grup içerisinde; Bertold Brecht, Alvah Bessie, Samuel Ornitz ve Edward Dmytrick gibi isimler vardı. Hollywood'un liberal kanadından, John Huston, William Wyler, Gene Kelly, Denny Kaye, Humphrey Bogart ve Lauren Bacall gibi isimler ise Komiteyi, Anayasanın Birinci Ek Maddesine karşı gelerek tanıklara hükümlü muamelesi yapmakla suçladı. Daha sonra Hollywood Onlusu olarak –Brecht birkaç gün sonra ülkeyi terk etmişti- anılacak olan bu tanıklar, ifade vermeyi reddederek karşılık verdiler ve 6 aydan 1 yıla kadar hapis cezalarına çarptırıldılar. Devlet sansürü tehdidi bu şekilde yeniden gündeme gelmişti. Endüstri içinde bu durum panik havası estirdi. Bu gergin ortamın yanı sıra anti-tröst girişimler, işsizlik ve karların düşmeye başlaması gibi olumsuzluklar da Hollywood'u zora sokuyordu (Cook, 1996).

Daha önce MPPDA olarak bilinen Amerikan Film Birliği (Motion Picture Association of America, MPAA) ve Film Yapımcıları (Motion Picture Producers) üyeleri Waldorf Açıklaması'nı (Waldorf Statement) yayımladı. Buna göre

'Hollywood Onlusu'nun hareketleri sansürleniyor, kovuluyorlar ve işe geri alımları reddediliyordu. Bu durum ancak Komünist Parti ile ilişkileri olmadığı, komünist olmadıkları ve hükümet karşıtı hiçbir gruba üye olmadıklarına dair bir açıklama yaptıkları takdirde değişecekti (Cook, 1996). Bu beyanat, Hollywood'un bir dönem kara lekesi olacak 'kara defter' uygulamalarının başlangıcıydı ve Amerikan sinema tarihinin en üretken dönemlerinden birinin sonunun başlangıcı oldu.

Bu dönem boyunca 324 kişi kovuldu ve tekrar endüstride çalışmalarına izin verilmedi (Cook, 1996: 457). 'Kara Defter' döneminin etkisini 50'ler ve 60'larda da görmek mümkündür. Bu dönemin Hollywood'a en büyük etkisi, yarattığı korku ve bunun sonucunda kimsenin risk almak istememesi olarak ortaya çıktı (Cook, 1996). Filmlerde, tartışma yaratacak, hatta ciddi konular ele alınmamaya başlandı. Yaratıcılık için bu büyük bir darbeydi. Bir anlamda bu dönemlerde Hollywood, dönemin Amerika'sının sosyal gerçeklerinin küçük boyutlu bir modelini yaşadığı söylenebilir.

1.5. Hollywood'un Altın Çağı'nın Sonu

Hollywood her ne kadar bir tekeli temsil etse de, başka tekellerden farklı olarak, yıldızlar, yönetmenler, prodüktörler vs. için özellikle 5 büyük şirket arasında rekabet vardır. Bu rekabet de yapıda bir esnekliği beraberinde getirir ve zaman zaman öne çıkan bireylerin diğerlerinden daha etkili olmasını sağlar. 1940 sonlarında bağımsız yapımcıların olması ise bu tekel içerisinde bir anomalidir ki; bu bağımsız yapımcılar da hiçbir zaman tamamen özgür adledilemezler (Powdermaker, 1951)

Sekiz büyük şirketin her biri 1930'larda haftada yaklaşık bir film üretmekteydi; ancak İkinci Dünya Savaşı sırasında ortalama bütçeler iki katına çıkarken uzun metraj yapım sayısı çarpıcı miktarda düştü. 1975 yılına kadar yaklaşık olarak senede 100 adet seviyesine gelene kadar yapım sayıları düşmeye devam etti. 1946 yılı gişe hasılatı açısından Hollywood'un en başarılı yılı olmasına rağmen endüstri gelecek on yıl boyuncu hızlı bir düşüşe geçti. 1946 yılında gişede, haftada 100 milyon biletle tavan yapmayı başaran Hollywood, 1955 yılında, haftada 46 milyon bilet satabilir hale gelmişti. Yapım bazında ise 1930'larda yılda 500 filmden, 1950'lerde 383'e, 1955'te 254'e düştü (Cook, 1996: 512-513).

Endüstrinin bu gerilemesinin temel nedeni, ilk bakışta çelişkili gibi dursa da, savaş sonrası Amerikan ekonomisiyle beraber refah seviyesinin artması ve bu gelişmenin banliyölere olan göçü ve hızlı bir doğum oranına (baby boom) sebep olmasıydı (Zinn, 1998).

Endüstri de aynı zamanda örgütlenmesinde sert bir yapısal değişikliğe gitti. 1944 yılında Amerika Birleşik Devletleri Paramount'a karşı davası bu değişikliklerin başlangıcı oldu. Davada Crescent ve sekiz firmanın stüdyolarla kanunsuz bir anlaşma içine girerek, güney eyaletlerindeki 78 şehirde filmlerin ilk gösterimleri için bir tekel kurdukları öne sürüldü. 1945 yılında bu dava sonuçlandı ve gösterimcilrim dağıtımcılarla bağlarının koparılması istendi (Sklar, 1994). 1948'de ise ABD Yüksek Mahkemesi (Supreme Court) sonunda majörlerin dağıtımı ve ilk gösterim şekillerini kontrol etmesinin yasa dışı bir tekel teşkil ettiğine karar verdi ve gösterimin yapım ve dağıtımdan ayrılması kararını verdi (Maltby, 2003). 'Paramount davası' kararı olarak bilinen bu karar 'stüdyo sistemi'nin sonunun geldiğini ve bununla beraber Klasik Hollywood sineması için sonun başlangıcını işaret etmekteydi. Stüdyo sisteminin düşüşüyle beraber yıldız sistemi de yok oluyordu. Maddi sıkıntıların artmasıyla beraber yıldızların kontrat dönemleri kısaltıldı ve sonunda film başına kar yüzdesi verilir hale geldi (Cook, 1996).

1950'lerde televizyonun etkisi Hollywood için oldukça yıkıcı oldu. Sinemadan ziyade radyodan türeyen televizyon, radyo sektörünün işine yaradı (Monaco, 2002). 1950'ler boyunca 18 milyon Amerikalı banliyölere taşındı ve 1960 yılına gelindiğinde bütün nüfusun dörtte biri yeni banliyölerde yaşıyordu. Amerikalı ailelerin yüzde 60'ı yaşadıkları evin aynı zamanda sahibiydi, yüzde 75'inin bir arabası ve çamaşır makinesi ve yüzde 87'sinin televizyonu vardı (Maltby, 2003: 130). Başta Hollywood 'Televizyon Sektörü'ne istasyon lisanslarına başvurarak girdi. Ancak bu alana NBC, CBS, ABC gibi radyo networkleri daha hakimdi. MPAA, sinemanın televizyonla birebir rekabet halinde olduğunu kavrayınca, 1956'ya kadar ürettikleri filmlerin televizyon kanallarında yayınlanmasını yasakladılar (Cook, 1996).

Haftanın altı günü çalışılan geleneksel düzen boş zamanın dikkatle bütçelendirilmesine sebep oluyordu ve bu durumda sinemada geçirilen bir akşam tüketicilerin kısa vadede ucuz eğlence ihtiyacını karşılamak için ideal bir çözümdü. Savaş sonrası dönemde haftanın beş günü çalışılması ve parası ödenen tatil günleri insanlara bahçe bakımı, 'kendi işini kendin görmek' ve spor yapmak gibi daha çok zaman alan aktivitelerde bulunmak için fırsat sundu. Televizyon her an erişilebilir pasif bir eğlence sunduğu için bu yeni hayat tarzına uydu. Banliyölerin gelişmesi ev eğlencelerinin her türü için bir itici güç oldu (Finler, 1992). 50'lerdeki bu ev içi aktivitelerinin/eğlencesinin artışı ile sinemaya gitmenin sıradan gündelik eğlence olmaktan çıkarak yalnızca ara sıra tercih edilen bir eğlence haline gelmesine sebep olduğu yorumunu yapabiliriz.

Daha küçük yapımcılar davalarını Yüksek Mahkeme'de kazanmış olsalar da majörler tarafından takınılan politikalar yüzünden Paramount kararından asıl zararlı çıkanlar gösterimciler oldu. Majörlerin B-filmleri ve orta bütçeli yapımları azaltmalarıyla şehirlerdeki sinema salonları, gösterecek ürün de bulamayıp üstüne televizyonun da rekabetiyle karşılaşınca toplu halde kapanmaya başladılar (Maltby, 2003, Cook, 1996).

1947 ile 1963 yılları arasında günde ortalama iki tanesi kapanmak üzere sinema salonlarının yüzde 48'i kapandı. Açık hava sinemaları banliyölerde yeni gösterim alanları geliştirmenin en çabuk ve ucuz yoluydu, maliyetleri sadece arazinin sağlanması ve düzenlenmesi ve bir ekran, gösterim odası ve ses siteminden oluşuyordu (Maltby, 2003: 131).

Komünizmle savaşmak adına Amerikan kurumlarına eleştirel yaklaşan, problem filmleri ve 'yarı belgesel melodram' gibi savaş sonrası popüler olan türler artık yapılamıyordu. Bunların yerini Westernler, müzikal komediler, kostümlü epik dramalar aldı. 1955-1965 yılları arasında geleneksel Amerikan türleri, orijinal formlarını bozan bir üretim enflasyonu yaşadılar ve bu yeni bir takım türlerin gelişimini sağladı. Kasım 1949'da Paramount kararının uygulamaya girmesinden sadece günler önce, Paramount savaş öncesi stüdyo sisteminin 'yüzeysel' turne filmlerine dönüş anlamına gelen ve Hollywood'un ekonomik ve estetik pratiğine

hakim olacak olan 'blockbuster' olgusunun habercisi olan bir film gösterime soktu (Cook, 1996).

Cecile B. de Mille'in yapımcılığını ve yönetmenliğini yaptığı, üç buçuk milyon dolarlık Technicolor bir İncil uyarlaması olan *Samson and Delilah*, 1940'ların sonunda piyasaya hakim olan biçim ve stratejilerinin aksine de Mille'in 1920'lerdeki egzotik gösterişli filmlerine benziyordu. Ancak filmin yurt içi ve yurt dışındaki büyük başarısı endütrinin geleceğinin ne yönde olacağını işaret etti. İlk gösterime girdiğinde *Gone With the Wind* kadar ve 1949'da gösterime giren herhangi bir filmin en az iki katı kadar para kazandıran *Samson and Delilah* 1950'lerde yüksek gişe hasılatı yapan abartılı İncil uyarlamalarına yol açtı: *David and Bathsheba* (1951), *Quo Vadis* (1952), *The Robe* (1953), *Ten Commandments* (1956), *Ben-Hur* (1959). Bu filmler Amerikan yaşam tarzını kiliseye üyelik yoluyla sürdüren Amerikalılara, yani tüm Amerikalıların yüzde 60'ına, hitap etmekle birlikle İncil temelli blockbuster'lar epik malzemelerini yeni geniş ekran teknolojileriyle birleştirerek majörlerin uluslar arası pazardaki açık üstünlüklerini de gösteriyordu. Bu filmler 1950'ler ve 1960'ların en karlı dağıtım stratejisi olan turne stratejisinin en önemli parçalarıydı. Turne stratejisiyle sürekli gösterim prensibinin yerini az sıklıkla (genellikle günde iki kere) gösterildiği, normal fiyatların üzerine oturulan yerin rezerve edildiği ve genellikle her pazarda büyük bir sinema salonuyla uzun süreli anlaşma yapıldığı bir sisteme geçildi. Turne filmleri bir nevi Hollywood'un, sinemanın televizyondan çok daha büyük ve önemli bir şey olduğunu göstermeye ve açık açık sinemaya gitmeyi özel bir aktiviteye dönüştürmeye çalışmasıydı. Turneler İncil uyarlamaları dışında tarihi epikler vea müzikallerdi. Bu filmler büyük bütçeleri, uzun süreleri, birden çok yıldızlı kastları, savurgan yapım maliyetleri ve büyük ekran teknolojileri üzerinden tanımlanıyorlardı. Turne filmleri aslında Hollywood'un üretiminin görece ufak bir kısmını oluşturuyordu. 1960'larda her majör yılda bir veya iki adet turne filmi yapıyordu (Maltby, 2003).

1950 ve 1960'lardaki widescreen enflasyonunu en iyi atlatan tür Western oldu. Geniş açık mekanlar filmin önemli bir unsuruydu. Ancak Western'lerin de yaklaşım ve konularında Amerikan toplumunda yaşanan değişim paralelinde büyük değişiklikler yaşadığı söylenebilir. Epik Westernler gene popülerdi ancak 'Yetişkin

Westerni' denilen tür bu dönemde gelişti. 1952 yılına ait Fred Zinnemann'ın yönettiği *High Noon* filmi bu türe örnek olarak verilebilir. Bu filmler kahramanların psikolojik ve ahlaki ikilemleri üzerinde duruyordu (Cook, 1996: 491).

Müzikal filmler, MGM prodüktörü Arthur Freed'in türe özellikle eğilmesiyle ve rengin gelişiyle sofistikeleşti ve popülerlik kazandı. Vincente Minnelli, Gene Kelly gibi yetenekli yönetmenler; Fred Astaire, Judy Garland gibi oyuncular türe saygınlık kazandırdı. Bir on yıl boyunca bu grup 30 üzerinde orta bütçeli müzikaller ürettiler (Cook, 1996).

Gangster filmleri de 1950'lerin paranoya ortamı içinde popülerleşti. Ancak bu dönemdekiler bireysel suçlardan daha geniş ülke çapında suç komplolarına yöneldi. 1950'lerde ortaya çıkan gangster filmlerinin alt türleri 'caper' ve 'anti-red' olarak adlandırılan türlerdi. Komünistin gangster olarak yer aldığı filmler 1945-1955 yılları arasında Disney ve Universal International dışında kalan bütün stüdyolarda üretilmiştir. Bu filmlerde II. Dünya Savaşı casusluk filmlerinden farklı olarak komünistleri Nazilerin yerine koymakla yetiniyordu ya da 'Demir Perde'nin içinde yaşayan bireylerin buradan kurtulma çabalarını anlatıyordu (Cook, 1996). 1948-1954 yılları arasında yaklaşık 40 anti-komünist film üretildi (Prince, 1992: 52). Fransız Yeni Dalga'sının genç yönetmenleri Amerikan gangster filmleri izlenimlerini de kullanarak 1960 yılında *A Bout De Souffle*, *Tirez sur le Pianiste* gibi filmleri yönettiler.

Bu dönemdeki başka bir ilginç gelişme de bilim kurgunun başlı başına bir tür olarak, ana akım türler arasında yerini almasıydı. Aslında II. Dünya Savaşının çok daha öncesinde George Melies ve Fritz Lang'ın ürettikleri gibi bilim-fantezi filmleri vardı. İstila ve içeri sızma ile ilgili uyarılarıyla soğuk savaş dönemi paranoyasına çok uygun düştüğünden bu tarz filmlerde bir patlama yaşandı. Bu özel efektler alanındaki gelişmeleri de beraberinde getirdi. 60'ların ortasında, önemli yönetmenlerin türe ilgilerinin de artmasıyla beraber, artık bilim kurgu saygın bir tür haline gelmişti (Cook,1996).

Eski stüdyo prodüksiyon sistemi 50'ler boyunca işlevselliğini sürdürdü. Ancak politik baskı, televizyon, bağımsız yapımın yükselişi ve gösterim zincirlerinin

kaybedilmesiyle ciddi yaralar aldığını söylemek mümkündür. 1920'li yıllardan itibaren kendilerini gösterdiklerini belirttiğimiz bu problemler yavaş yavaş Hollywood'un sonunu getiriyordu (Cook, 1996; Maltby, 2003; Scott, 2005).

1.6. Yeni Hollywood

50'lerin sonundaki önemli bir gelişme ise, Yapım Kodu'nun kademeli olarak delinmeye başlamasıyla oldu. Bu sinemada önceden benzeri görülmemiş bir özgürlüğü beraberinde getirdi.

Amerikan Yüksek Mahkemesi D.W. Griffith'in *The Birth of a Nation* filmiyle ilgili olarak 1915 yılında (Mutual, Ohio'ya karşı davası) aldığı kararla, sinema filmleri Anayasanın Birinci Ek Maddesiyle özgürlüğü garanti altına alınmış olan basının bir parçası olarak görülmüyordu. Bu sebeple altı eyalet ve yüzlerce yerel belediyede film sansür kurulları vardı (Cook, 1996: 513). Bunun dışında Yapım Koduyla da Hollywood kendi kendisini sansürlüyordu.

Bu durum 1952'de New York Eyaleti Roberto Rosellini'nin yönettiği ve Federico Fellini'yle beraber senaryosunu yazdığı 1948 tarihli Il Mirocolo filminin gösterimini kutsal değerlere saygısızlık ettiği sebebiyle, engellemek istemesi değişti. Prodüktör ve yapımcı Joseph Burstyn davayı Amerikan Yüksek Mahkemesine taşıdı. Yüksek Mahkeme 1952 Mayısında filmlerin "fikirlerin iletişiminde dikkate değer bir araç olduğu" ve bu sebeple kutsal değerlere saygısızlık suçlaması karşısında 1. ve 14. Ek Maddeler tarafından korunması gerektiği kararını verdi (Cook, 1996: 513; Maltby, 2003: 290). Bu sayede 60'ların ilk dönem filmleri bu tam ifade özgürlüğünden faydalandılar.

Yapım kodunu delen ilk Amerikan filmleri, Otto Preminger'in yasaklanmış olan 'bakire' kelimesini kullandığı 1953 tarihli *The Moon is Blue* ve Frank Sinatra'nın bir eroin bağımlısını canlandırdığı 1955 tarihli *The Man with the Golden Arm* filmleri oldu. Her iki film de Yapım Kodu onayını alamadı ama bağımsız olarak dağıtılarak ticari başarı sağladıla r(Cook, 1996: 514; Maltby, 2003: 290).

MPAA'nın uygulamaya geçirdiği Reyting sistemiyle 60'larda yapım kodu tamamen ortadan kalktı (Cook, 1996). Reyting sistemi filmleri izlemesi uygun olan yaş gruplarına göre sınıflandırıyordu.

İstikrarsızlık dönemi, yeni ve çoğunluğu gençlerden oluşan yönetmenlerin endüstrinin ticari belirsizliklerinden faydalanarak biçimsel olarak yenilikçi ve iddialı konuları irdeleyen filmler yaptığı bir dönem olarak görülen 'Hollywood Rönesansı' dönemi ile çakışır. Önceki onyılın gençlik filmleri (teenpix) gibi 1960'ların sonlarının en başarılı filmleri gençlerin hedef kitle olarak alındığı görece düşük bütçeli yapımlardı. Bu dönemde ciddi bir izleyici kitlesi haline gelen savaş sonrası doğum oranının artmasıyla dünyaya gelmiş olan gençler için bu filmler otoriteye bir şekilde karşı çıkış için özdeşlik kurabilecekleri karakterler sunuyorlardı (Maltby, 2003).

Başka tabular da yıkılmaya başlandı. Sosyal problemler, çocuk suçlular, alkolizm, uyuşturucu bağımlılığı ve hatta ırkçılık gibi konular işlenmeye başlandı. Şiddetin ve kabalığın gösterimi özgürleşti. Suçlularla özdeşleşme kurulabilen filmler üretildi.

Artuhur Penn 1967 yılında *Bonnie and Clyde*'ı, gangster ve Yeni Dalga filmlerinin etkisiyle yönetti. Bu filmle beraber gangster karakteri de eski trajik kahraman pozisyonuna geri döndü. Aslına bakılırsa 1960'larda Hollywood ilk kez estetik, pazarlama ve teknolojik yönlerden dünyanın gerisinde kalmıştı. Bu gerilemenin başlıca sebebi öncelikle değişen izleyici profiline hızla ayak uyduramamalarıydı. Bu yeni izleyici grubu savaş sonrası kuşağı ergenlerinden oluşuyordu. Savaş öncesi dönemin sinema izleyicileri artık evlerinde oturup televizyon izlemeyi tercih ediyorlardı. Finansal problemler de devam ederken, pazarlama grupları izleyiciyi sinema salonlarına çekmenin yollarını arıyordu (Cook, 1996).

Roger Corman gibi bağımsız yapımcılar, Francis Ford Coppola ve George Lucas gibi ilk filmlerini çekmek üzere olan genç yönetmenlere destek verdiler (Cook, 1996: 920). Bu sırada karlı gençlik filmleri yapmanın peşinde olan ancak bunları nereden bulacağını bilemeyen majörlerin çoğu Francis Ford Coppola'nın

American Zoetrope şirketi gibi yeni ve genellikle genç yapımcı yeteneklerle küçük çaplı – ve böylece düşük riskli – yeni yatırımlara girdiler ve genç yönetmenlerin küçük bütçeli ilk filmlerini desteklediler (Maltby, 2003). Stanley Kubrick ve Arthur Penn gibi yönetmenler ilk kez kendi filmlerini finanse edebiliyor ve yüksek ölçüde sanatsal özgürlüğe sahip olabiliyorlardı. Ayrıca finansal çöküşten kendilerini kurtarmaya çalışan stüdyolar da bu filmlerin dağıtımını yapmak konusunda isteklilerdi (Cook 1996).

Bu dönemde artık Fransız ve İtalyan Yeni Dalgalarından 'sanat' filmlerinin de para kazandırabileceği öğrenilmişti. Özellikle de hızla, düşük bütçeyle ve daha az parayla çalışacak genç yönetmenlerle yapılırsa.

Bu 'yeni Amerikan sineması' ve 'yeni Amerikan sinema seyircisi' kendisini ilk olarak Arthur Penn'in yönettiği Bonnie and Clyde'la tanımladı. Ağustosta vizyona girdiğinde, tüm eleştirmenlerin saldırısına uğrayan film, Kasım ayında yılın en popüler filmi haline geldi. Bonnie and Clyde belki de ilk kez Time dergisinin eleştirel fikrinin toplum baskısıyla değişmesine sebep oldu. Yaz baskılarında filmi görmezden gelen Time, 8 Aralık 1967 tarihli baskısında filmi kapak konusu yaptı (Cook, 1996; Sklar, 1994). Bonnie and Clyde, komedi, şiddet, aşk ve sembolik seviyede siyasetin başarılı bir bileşkesiydi ve Fransız Yeni Dalgasının tekniklerini özgür bir biçimde kullanıyordu. Film dönemin isyankar ruh halini başarılı bir biçimde yansıtıyordu.

1968 ve 1969 yılları Amerikan tarihinde İç Savaş'tan beri yaşanan en karanlık yıllardı (Zinn, 1998) ve belki de 40'ların sonundan bu yana yapılan en özgün filmlerin yapıldığı bir dönemdi. Bonnie and Clyde gibi bir çoğu yeni genç izleyiciye hitap ediyor ve bazen açık bazen ise üstü kapalı biçimde Amerika'nın Vietnam Savaşı dolayısıyla içinde olduğu politik histeriyle ilgileniyorlardı. Sam Peckinpah'ın 1969 tarihli The Wild Bunch filmi Amerika'nın Vietnam'daki paralı asker varlığıyla ilgiliydi. Amerikan filmini, modern silahların insan vücuduna neler yapabileceğini açıkça gösteren bir gerçeklik seviyesine ulaştırarak, Penn ve Peckinpah vücudu yalnızca plastik, ölümü de yalnızca sonsuz bir uyku olarak gösteren 'kibar' sinemasal konvansiyondan uzaklaşıyorlardı (Cook, 1996; Corrigan,

1991). Bu, hükümeti Güneydoğu Asya'da uzaktan kumanda bir şekilde savaş idare eden bir toplum için önemli ve yeni bir bilgiydi.

Bonnie and Clyde'ın ve *The Wild Bunch*'ın şiddet konusunda gösterdiği cesareti, Mike Nichols 1967'de *The Graduate*'la, Vilgot Sjöman 1967'de *Yellow* ile ve John Schlesinger 1969'da *Midnight Cowboy* ile cinsellik konusunda yaptı. Siyah Film de ana akım bir tür olarak 60'ların sonunda ortaya çıktı. Dennis Hopper'ın 1969'da yönettiği *Easy Rider* da, ideolojik olarak bölünmüş ülkenin şiddet ve paranoyasını açık bir şekilde konu edindi (Sklar, 1994; Cousins, 2004). Döneminin diğer filmlerinden farklı olarak sinemasal değerinden ziyade, radikal sosyal perspektifi dolayısıyla övgü aldı. Filmde iki hippi büyük bir uyuşturucu vurgunu için Kaliforniya'dan Florida'ya doğru motosikletleriyle 'Amerika'yı bulmak üzere' yola çıkıyorlar ancak 'onu hiçbir yerde bulamıyorlardı' (Cook, 1996: 930). Film *Bonnie and Clyde* ile B türü bir motosikletçi filminin iyi bir birleşimi olmuştu ve gişede son on yılın en yüksek gişe başarısını elde etti. Bu film, düşük bütçeli, konusu isyan, uyuşturucu ve nesil farkı olan bir gençlik kültürü filmleri furyası başlattı. Robert Altman'ın 1970'te yönettiği *M*A*S*H,* savaş konusunda acı bir filmdi ve gişede çok başarılı oldu (Cousins, 2004: 336). Kore Savaşı sırasında geçen film ön cephede görevli bir grup cerrahın hikayesini anlatıyordu.

1960-70 yıllarının bu gençlik kültürü, gençlik akımının gittikçe kopuk ve aklı karışık bir hal almasına sebep olacaktı. Hollywood kısa süre sonra daha bilindik yapım tarzlarına dönüş yaptı (Cook, 1996).

1970'de yapılan ikisi de geleneksel formül filmleri olan Arthur Hiller'ın *Love Story*'si ve George Seaton'ın *Airport*'u gişede büyük başarı gösterince, Hollywood herkese hitap edecek büyük bütçeli filmler yapma hevesini geri kazandı (Cook, 1996). Bunun ardından yapım harcamalarında endüstri tarihinde görülmemiş bir artış başladı.

1972 ve 1977 yılları arasında bir filmin ortalama bütçesi %178 arttı ki bu normal enflasyon ortalamasının neredeyse dört katıydı (Cook, 1996: 934). 1970'lerin başındaki deney ve yenilikler dönemi ciddi en beklenmeyecek kişi olan Başkan Richard Nixon tarafından bir seviyeye kadar desteklendi. 1969-71 durgunluğunun

başlarında endüstri lobi faaliyetleriyle kendi lehine vergilendirme hükümlerinin çıkarılmasını sağladı. 1971'den itibaren vergi korumaları ve yatırımlar için yapılan vergi indirimleri yapım finansmanı sağlamada, bazı stüdyoların yapımlarını devam ettirmesinde ve muhtemelen Columbia'nın batmaktan kurtulmasında en önemli araç oldu. Sonraki beş senede vergi koruması finansmanı majörlerin bütçelerine 150 milyon dolar daha ekledi, bu da 1973 ile 1976 arasında yapılan filmlerin yüzde 20'sinin bu yolla finanse edildiği anlamına geliyordu. Vergi koruması finansmanı aynı zamanda blockbuster sendromunun ilk etkilerini azalttı; çünkü yatırımcıların, yatırımlarının iki buçuk katı kadar vergi ertelemesinden yararlanabilmeleri garanti edilmesiyle birlikte yapımında bulundukları filmlerin karlılıklarından duydukları endişe azaldı. Yapımlara yapılan yatırımın riskini azaltan bu türden bir finansmanın varlığı, blockbuster'ların başarısındaki belirsizlik ve auteurlük müessesinin prestijinde artış Sam Peckinpah ve Robert Altman gbi yönetmenlerin filmlerinin ticari sonuçları kötü de olsa 1970'ler boyunca film yapabilmelerini sağladı. Dönemin tabuları yıkan bazı filmleri mütevazi karlar sağlasa da sıklıkla ticari açıdan aslında olduklarının daha başarılı olmuş gibi hatırlanırlar (Maltby, 2003).

Hollywood'un bu dönemde hala sistematik olarak yıldız yaratıp yaratmadığı tartışmalı bir soruydu. Yıldızlar Hollywood'da pazarlama için iyi bir kaynak ve bir çeşit sermayedir. Bu nedenle yıldız üretimi film endüstrisi için temel bir gereksinimdir denilebilir.

1972 yılında bu konuda asıl soruyu Warner Bros. Danışmanlarından William Fadiman şu şekilde sordu: "Yıldız sistemi Yeni Hollywood'da var mıdır?". Yıldızlar serbest piyasaya dahil olduktan sonra yaratımları bağımsız ajanslara, menajerlere, halka ilişkiler danışmanlarına ve avukatlara geçti (McDonald, 2008: 167). Stüdyolar hala işveren konumunda olsalar da artık yıldızların yaratımında merkezi konumda olmadıklarını görülebilir. Onların yerine, yetenek temsilcileri, kişisel menajerler, halkla ilişkilerciler, hukuki temsilciler Hollywood yıldızlarını yaratan hizmet sağlayıcıları halini aldıklarını söyleyebiliriz.

1970 yılında Vietnam savaşını protesto etmek için 400 Üniversite greve gitti. 1972-74 yılları arasında Watergate skandalı gösterdi ki Cumhuriyetçi Parti ve CIA,

Demokrat Parti ofislerine 'böcek' yerleştiriyordu. Nixon bunun sonucunda istifa etmek zorunda kaldı (Cousins, 2004; Zinn, 1998).

Jane Fonda, John Wayne'in Vietnam filmi *The Green Berets*'i (1968) protesto etmek için açlık grevine başlarken babası Henry Fonda arkadaşı Wayne'in tarafını tutuyordu (Cousins, 2004: 334). Avrupa'nın sanatsal etkisi, yaşlı izleyicilerin sinemaya ilgisinin azalması, feminizm ve Vietnam sorunu, Cadı Avı döneminin ardından, Hollywood'u bir kez daha ikiye bölmüş oldu.

70'lerin filmlerinde geleneksel birçok kural terk edildi. Artık daha az kahraman ve daha az romantizm vardı, sonlar genellikle belirsiz ya da uçları açıktı.

1970'lerin ortaları Amerikan sanat sinemasının zirve yaptığı dönemdi: 1974'te *Chinatown, The Conversation,* 1975'de *Night Moves, Nashville,* 1976'da *Taxi Driver.* Bu deneysellik dönemi *One Flew Over the Cuckoo's Nest*'in 1976'nın hem eleştirel hem de ticari hiti olmasından hemen sonra sona erdi. Federal yasama organı o sene vergi koruması finansmanını kaldırarak ticari olmayan projelerin çekiciliğini azalttı. Buna rağmen yurt dışı vergi koruması hükmünün durması bunun film finansmanında önemli bir kaynak olarak kalmasını sağladı. Auteur sinema Bogdanovich'in *At Long Last Love*'ı (1975), Hal Ashby'nin *Bound For Glory*'si (1976), William Friedkin'in *Sorcerer*'ı (1977) ve Scorsese'nin *New York, New York*'u (1977) başarısız olunca endüstrinin gözünden düştü. *Popeye*'dan (1980) sonra Altman majör bir stüdyo için sadece tek bir film, *O. C. And Stiggs*'i (1983), yaptı, onu da MGM dört sene boyunca gösterime sokmadı. O zamandan beri diğer alanlarda veya bağımsızlar için çalıştı. Ashby, Bogdanovich, Friedkin ve Bob Rafelson'ın kariyerleri de benzer gelişmeler gösterirken Coppola ve Scorsese kendilerini ticarileşen piyasaya dahil etme ihtiyacı duydular (Maltby, 2003; Cook,1996).

1970'lerin auteur sineması genç, iyi eğitimli bir hedef kitlesine yönelikti ancak bu filmlerin çoğu daha az eğitimli genç seyirciyi ele geçirmeyi başaramadı. Bu seyirci kitlesine güvenilir bir biçimde hitap edecek olan film prototipi birçok açıdan Cubby Broccoli ve Harry Saltzman'ın UA için 1960'larda yaptığı James Bond filmleridir. Üçüncü James Bond filmi *Goldenfinger*'a (1964) gelindiğinde

prodüktörler serinin hem biçimsel hem de finansal yapısını tamamen oturtmuşlardı. UA tarafından görece düşük bütçelerle finanse edilen ve film teşviklerine erişmeyi sağlayan Britanya temeli ile Bond filmleri çok uluslu oyuncu kadroları ve egzotik mekanlarıyla uluslar arası seyircilere hitap eden aksiyon macera hikayeleriydi (Maltby, 2003).

1.7. Holdingleşme Dönemi

60'ların sosyal çalkalanmaları boyunca büyük Hollywood stüdyolarının bir çoğu dev holdinglere teslim oldu. Universal 1962'de Music Corporation of America tarafından; Paramount 1966'da Gulf & Western Industries tarafından; United Artists 1967'de Transamerica Corporation; Warner Bros. 1969'da Kinney Services ve MGM, Las Vegas yatırımcısı Kirk Kerkorian tarafından ele geçirildi. 70'lerin sonunda holdingleşmemiş olarak bir tek, 20th Century-Fox, Columbia Pictures Industries ve bir aile şirketi olan Walt Disney Productions ile dağıtımcısı Buena Vista kaldı. 1981'e gelindiğinde ise Fox, Denver Petrol Milyoneri Marvin Davis tarafından alındı. Davis Fox'u, uluslar arası gazete 'baronu' Rupert Murdoch'a 1985'te sattı. Murdoch ertesi sene Fox'u Metromedia Television Group ile birleştirerek Fox Inc.'i ve onun altındaki Fox Broadcasting Company'yi oluşturdu. Columbia 1982'de Coca Cola Company tarafından satın alındı. 1985'te Turner Broadcasting Systems, MGM ve United Artists'i Kirk Kerkorian'dan satın alarak MGM'in film arşivini elde etme amacına ulaştı. Turner daha sonra MGM ve United Artists'i Kerkorian'a 1986'da geri sattı. 1990'da ise MGM ve United Artists bu sefer Pathe Communications Corporation'a satıldı. Pathe'nin başında İtalyan medya holdingi başkanı Giancarlo Paretti bulunuyordu. Paretti, İsrail doğumlu Yarom Globus'u MGM/United Artists'in başına getirdi. 1989'da Warner Communications Lorimar'ı satın aldı ve HBO ve Cinemax kanallarının da sahibi olan dünyanın en büyük iletişim şirketi olan Time Warner Inc. doğdu. 1987'de Columbia, TriStar'la birleşerek Columbia Pictures Inc. haline geldi, şirket daha sonra 1989'da Sony Corporation'a satılarak 1991'de Sony Pictures Entertainment adını aldı. 1990'da Matsushita Electrical Industrial Corporation, Music Corporation of America ve Universal Pictures'ı satın aldı. Gulf & Western, Paramount Communications Inc.'i

kurmak için finansmanını ikiye ayırdı böylece medya holdingiyle ayrıca ilgilenmeyecekti. Paramount Communications Inc., içinde Paramount Pictures, yayın istasyonları, kablolu televizyon sistemleri ve Simon and Schuster gibi yayımcıları bulunduruyordu. 1994'te Paramount, MTV, Nickelodeon, Showtime ve Movie Channel'ın sahibi olan Viacom'la birleşti ve dünyanın önde gelen yapımcı, dağıtımcı, kablo televizyonculuğu ve basım şirketlerinden biri haline geldi. 1995'te Matsushita Music Corporation of America'nın %80'ini Kanadalı Holding Seagram Co.'ya sattı. Holding ayrıca 1993'te Time Warner'ın %15'ine de sahipti. Walt Disney Company ise Capital Cities/ABC Inc.'i alarak ülkedeki en büyük eğlence dağıtımcısı haline geldi (Cook, 1996: 936,937 ; Monaco, 2002: 239; Sklar, 1994: 340,341).

1.8. 1980 Sonrası Hollywood

1980'den günümüze sinema endüstrisinin gelirleri yılda yüzde 9 gibi şaşılacak bir oranda büyüyor. Bu yüksek orandaki büyümeyi 1980'lerde videonun gelişmesi, 1990'larda ise uluslar arası pazarın büyümesi sağladı (Maltby, 2003: 189). Klasik Hollywood kısa filmler ve aktüalite filmleri gibi sinema salonunda tek seansta gösterilecek bir ürün yelpazesi sunardı. Artık Hollywood şirketleri birbirine bağlı birçok kültürel ürünün üretim ve dağıtımını tüketim malı üreten birçok şirketle sahip olduğu bağlı satış ve 'merchandising' anlaşmaları ile yapıyor: kitaplar, televizyon programları, albümler, oyuncaklar, oyunlar, tişörtler, dergiler vs. (Maltby, 2003). Ayrışma, majörleri sinema gösterimiyle bağlarını koparmaya zorlasa da ürünlerini DVD, kablolu televizyon ve filmin kitabından filmin müzik CD'lerine, oyuncaklara ve bilgisayar oyunlarına varan gün geçtikçe yolları artan daha 'dolaylı' başka kanallardan piyasaya çıkarmalarına engel olmadığı görülebilir.

1981'de MTV'nin yayına başlamasıyla beraber sinemada öncelikle estetik ardından içerik yönünden bir çok değişiklik oldu. Bunun yanı sıra reklam kökenli yönetmenler de sinema sektörüne girdi. Tonlar ve renkler özellikle kurgusal anlamda hız, gelişen öğeler arasında sayılabilir. Bu dönemin estetiğini eleştirmenlerin çoğu 'MTV Estetiği' olarak adlandırırlar.

Ayrıca bu dönemde unutmamak gerekir ki Amerika Birleşik Devletleri Başkanı eski bir Hollywood oyuncusu olan Ronald Reagan'dı. Devam eden bölümde göreceğimiz gibi 1980'lerin bu sebeple hem 'Beyaz Saray'ın varlığının Hollywood'da hem de Hollywood'un varlığının 'Beyaz Saray'da hissedildiği bir dönem olduğu söylenebilir.

Başkan Reagan'la beraber Amerika'da, neyin gerçek hayat neyin film olduğunu ayırt etmek zorlaşmaya başlamıştı (Prince, 1992: 15). Amerika'nın uzay temelli savunma politikası oluşturulduğunda bu plan kamuoyunda 'Star Wars' olarak anılıyordu (Sklar, 1994). Bu Reagan ve Hollywood dönemi yalnızca politika ve retorikte değil popüler imajlarda da birleşiyordu.

1985 tarihli *Rambo: First Blood Part II* filmini izlemesinin ardından Reagan heyecanlı bir şekilde Orta Doğu'da Amerikalılar bir daha esir alınacak olursa ne yapılacağını artık bildiğini açıkladı (Prince, 1992:16). Filmdeki, otomatik tüfeğini ateşlerkenki Rambo görüntüsüne Reagan'ın yüzü montajlanarak 'Ranbo' olarak anılan ve dönemle bütünleşen bir poster olarak sıkça görülüyordu (Sklar, 1994). *Rambo: First Blood Part II* filmi Vietnam Savaşı'nı ABD'nin nasıl da kazanabileceğini gösteriyordu (Cousins, 2004: 339). Reagan'ın bu şekilde gerçeklik ve filmler arasında kolayca gidip gelmesi, kurgu ve tarih arasındaki sınırları kolayca görmezden gelebilecek bir kültürün habercisi sayılabilir (Prince, 1992). Bu dönemde çekilen özellikle Rambo serisi gibi filmler, ideolojilerinin ve fantezilerinin derinlerinde ABD'nin Vietnam'daki yenilgiyi kabullenemeyişini sergiliyordu demek mümkündür.

Öncülü *First Blood* (1982) ve devam filmi *Rambo III*'le (1988) beraber bu film 1980'lerin filmlerine hakim olan bir soruyu soruyordu: 'Bir erkek, nasıl erkekçe davranır?' (Sklar, 1994: 346). İlk filmde daha çok kaçıp kurtulmakla meşgul olan Rambo, senaryonun temel alındığı kitaptaki gibi sonunda devletin polisi tarafından yakalanarak hapis edilmez ve serinin devam filmlerinde yenilmesi mümkün olmayan bir üstün insana (übermensch) dönüşür (Prince, 1992; Valantin, 2006). Eleştirmen Susan Jeffords (1994), bu görüntüyü 'hard body' imajı olarak adlandırıyor ve dönemin maskülen çelişkilerinin bir sonucu olarak görüyor. Bu tarz filmlere, Arnold

Schwarzenegger, Mel Gibson, Bruce Willis gibi oyuncuların oynadıkları filmleri, *Star Wars* üçlemesini, *Indiana Jones* serisini ve *Back to the Future*'ı dahil ediyor (s.25).

Rambo II ile aynı yıl gösterime giren *Rocky IV* de Sylvester Stallone'nin canlandırdığı boksör karakterini Sovyetler'de, biyokimyasal olarak geliştirilmiş bir şampiyonla karşı karşıya getirerek (Sklar, 1994: 346, Valantin, 2006: 54), bu kas gücü yoğun filmleri global çatışma alanına sokuyordu.

Amerikan kültüründe askeri gücün gösterimi milli özgüvenle ayrılamaz bir bütündür. Özellikle muhafazakarlar için askeri gücün büyüklüğü o milletin büyüklüğüne eştir. Savaşta erkek milli prestiji temsil eden asker dirayet ve cesaretleri yönünden test edilirler. Bu açıdan bakıldığından II. Dünya Savaşından sonra üretilmiş olan bu tarz filmlerdeki geleneğe göre, erkekliğin ispatına milli idealler eşlik ediyor ve Amerikalı savaşçı, özgürlüğün bir savunucusu olarak baskı altındaki insanların kahraman kurtarıcısı oluyordu (Ryan ve Kellner, 1988).

1985 yılında Amerikan sinemasında *Delta Force* filmi ile 'islamcı Arap terörizmi' ilk kez düşman konumunda yer alır (Valantin, 2006: 75). MTV estetiğinin Amerikan ordusunun 'asaleti' ile buluştuğu ilk film ise reklam kökenli yönetmen Tony Scott'ın yönettiği *Top Gun* (1986) oldu (Cousins, 2004).

Şirketsel hakimiyetin yoğunluğuna rağmen 1990'ların başından itibaren Amerikan Sinemasının bir çok yönden özgürce geliştiğini söylemek mümkündür

1990'larda kontratlı oyuncu ve teknisyen kalmayınca stüdyolar daha çok dağıtıma konsantre oldular. Finansör olarak payları azaldı ve prodüksiyon çalışmaları, bazılarının oyuncu ve yönetmenin de olabildiği biz dizi yapımcı arasında bölünmeye başlandı (Monaco, 2002).

Sinema salonları önce küçüldü ardından büyük alışveriş merkezlerinde çoklu salonlar açılmaya başladı. 90'larda Amerika'daki sinema salonu sayısı 1970'lerdekinin iki katına çıktı ve Hollywood'un gelirinin yarısından fazlası videodan gelmeye başladı (Monaco, 2002: 247).Videonun bir filmi tekrar piyasa sürmek açısından çok karlı bir sistem olarak ortaya çıkması sinema endüstrisinin

ekonomik yapısını ve pazarlama pratiklerini derinden etkiledi. Kontrol edemediği bir dağıtım sisteminin etkilerinden korkan endüstri, videoya karşı önceleri 1950'lerde televizyona karşı takındığı düşmanca tavrın bir benzerini takındı. (Maltby, 2003).

Majörler en başta video pazarındaki izleyicilerin de önceki izleyiciler gibi davranacaklarını düşündüler: her izleyicinin herhangi bir filmi sadece bir kez izleyeceğini. Buna bağlı olarak filmlerini videoda çıkardıklarında filmleri doğrudan tüketici yerine sadece video kiralama dükkanlarına sattılar ve ürün üzerindeki hakimiyetlerini koruyacakları ancak başarısızlıkla sonuçlanan izleme başına para alma sistemleriyle uğraştılar. 1990 yılına gelindiğinde iki seviyeli bir sistem ortaya çıkmıştı: filmler sinemada gösterildikten birkaç ay sonra kiralanmak üzere videoda piyasa çıkarılıyordu, bundan birkaç ay sonra da müşterilere doğrudan daha düşük fiyattan satış yapılıyordu. 1990'ların başında video kiralama sektörü durgunluğa girdi; ancak doğrudan satış miktarları yılda yüzde 20 oranında büyümeye devam etti ve 1992 yılında doğrudan video satışları yurt içi sinema bilet hasılatını ilk kez geçti. Aynı zamanda pazarlar arasında gösterime sokma süreleri de git gide azaldı: bir filmin ABD'de gösterime girmesiyle ana yabancı pazarlarda gösterime girmesi arasındaki süre 1990'larda kayda değer ölçüde azaldı (Maltby, 2003).

1980'lerin ortalarından itibaren video satışları ve paralı televizyon gibi ek pazarların büyümesi eski ve yeni filmlere yeni ve elektronik bir ömür ekledi. Ayrıca bu pazarlar film ürünün doğasını da etkiledi; artık bir film yapılırken yan pazarlarda ne kadar iş yapacağı düşünülmeye başlandı.

1.9. Bağımsız Hollywood

Maltby (2003), 'Bağımsız' günümüz Hollywood'unda fazlasıyla göreceli bir kavram olduğunu belirtir. Maltby'ye (2003) göre bir yapım veya dağıtım şeklini tarif etmekten ziyade özel bir kitleye hitap eden ve farklı bir biçime sahip olması ve Hollywood'un ana akım ürününün karşısında, ve bazı yöneleriyle daha riskli, olmasıyla tanımlanan ve pazarlanan bir yapım eğilimi, bir ürün çeşidini ifade eder hale gelmiştir. Gerçek bağımsız dağıtımlar ise bu dönemde önceki dönemlere kıyasla oldukça düşük seviyededir.

Artık Hollywood filmlerini iki kategoriye ayırmak daha doğru olabilir: yüksek bütçeli uluslar arası filmler ve uluslar arası pazara daha az bağımlı olan daha düşük bütçeli filmler. Ancak Hollywood'un dikkati temel olarak majör şirketlerin farklı dağıtım kanalları üzerinden yatay olarak eklemlendiği küresel pazara odaklanmış durumda olduğunu söylemek mümkündür.

1986 yılına gelindiğinde majörlerin yurt içi piyasalarda ev videosundan kazandıkları sinema gösterimlerinden kazandıklarını aşmıştı. Stüdyo sisteminin sonu 'Hollywood' filmlerinin majör şirketlerin Los Angeles'taki stüdyolarında çekilmesi gerekliliğine son verdi. 1960'dan beri Hollywood filmlerinin üçte birinden fazlası finansal avantajın yapım yerlerinin seçilmesinde temel etken olduğundan dolayı ABD'nin dışında yapılmaktadır (Maltby,2003: 220-224). Hollywood'un savaş sonrası tarihi bugün Amerikan sineması olarak ayırt ettiğimiz olgunun gelişimine doğru giden uzun bir süreç olarak görülebilir. Bugün Hollywood çok daha büyük ve çeşitlenmiş olan eğlence endüstrisine eklemlenmiş durumda. Dikey entegrasyon sürecinin yerinin Yeni Hollywood'un sinemayı birkaç medya biçiminde sunulabilecek bir ürün olarak gören medya devlerinin yatay entegrasyonu almıştır.

Büyük stüdyolar arasındaki kısıtlı rekabet, oligopolistik yapının içinde 100 yılı aşkın bir süredir korunmayı başardı (Pendakur, 2008: 192). Aslında bu yeni yapıda film ve TV endüstrilerinin 1948 Paramount kararının alındığı zamana kıyasla hem iç hem dış pazarda çok daha entegre olduğunu söylemek mümkündür.

Filmlerde genellikle görülenin Amerika'da nelerin iyi ve nelerin bütünlüklü olduğudur diyebiliriz. Ancak, *It's a Wonderful Life* (1946) ve *Mr Smith goes to Washington* (1939) gibi filmleri üreten Hollywood'un *Natural Born Killers* (1994) ve *Casino* (1995) gibi filmleri de ürettiğini unutmamak gerekir (Franklin, 2006: 88). Ya Hollywood kültürü değişmektedir ya da Hollywood filmleri Amerikan toplumundaki iyiyi yansıtırken bir yandan kötüyü de yansıtmaktadır. Siyasi yönden ise Hollywood'un politikalarının her zaman çift taraflı olduğunu söylemek mümkündür. Görülen o ki; Hollywood'un ticari çıkarları, her tür izleyiciyi memnun edip en fazla izleyiciyi çekmekle karşılanabilmektedir.

2. Düşmanın Yaratımı, Gösterimi ve Amerika Birleşik Devletleri'nde Düşman Anlayışı

2.1. Düşman Kavramı

'Düşman' kelimesini Türk Dil Kurumu'nun Genel Türkçe Sözlük'ü "Birinin kötülüğünü isteyen, ondan nefret eden, ona zarar vermeye çalışan kimse, yağı, hasım, antagonist, dost karşıtı," olarak tanımlamaktadır. Burada dikkat çekici olan 'düşman'ı 'biri'ne karşı olan tutumu üzerinden nitelenmiş ve hatta karşıtı olan 'dost' üzerinden tanımlanmış olmasıdır. Bu tanım bize düşman dediğimiz olgunun görecelilik esasına dayalı olduğunu göstermektedir.

Ancak biz düşman kavramını incelerken, araştırmamızın da bir gereği olarak, bu göreceliliği tersinden düşüneceğiz. Burada nesnel düşmandan ziyade 'biz'in birini düşman olarak algılamamıza ve kabul etmemize sebep olan etkenlere dikkat çekeceğiz. Böylece araştırmanın asıl konusu olan Hollywood'un düşmanlarını nasıl yarattığıyla ilgili daha fazla bilgi sahibi olabileceğiz. Bu ifadede yaratımdan kasıt Hollywood'un filmlerindeki düşmanın izleyiciler tarafından düşman olarak nasıl ayırt edildiğidir. Bu araştırmadaki anlayışımız yaratım sürecinin Hollywood'un izleyicisine empoze etmesinden ziyade izleyicinin aklındaki düşman kalıplarını yakalayarak gösterdiğidir.

Bu bölümde önce 'düşman'ı 'öteki' üzerinden tanımlayarak daha sağlam temellere oturtacağız. Sonrasında düşmanın yaratımı ve gösterimi üzerinde duracağız. Son olarak da Amerika Birleşik Devletleri'nin siyasi kültüründe düşman kavramının nasıl şekillediği üzerinde duracağız.

2.2. Öteki, Öz ve Düşman

Harle (2000) 'öteki'yi, 'biz'den temel olarak farklı olan diye tanımlamaktadır (s.10). Yani öteki sadece bize göre tanımlanabilir bir kavramdır; ancak tersinden bakarsak 'öz' de ancak öteki aracılığı ile anlaşılabilir. Kişinin kendi varlığını ve kimliğinin farkına varabilmesi için bir 'öteki' fikrine sahip olması gereklidir; çünkü

'ben' diyebilmek için 'öz'ün sınırlarını çizmek gerekir, bu da ancak 'öz' olmayanın ayırdına varılmasıyla mümkün olabilir. Sonuç olarak 'öteki' ile 'öz' birbirlerinden tanım olarak ayrılamaz ve birini anlayabilmek için diğerine ihtiyaç vardır. Harle (2000) 'öteki' ile 'öz' arasındaki ilişkiyi küçük ile büyük arasındaki ilişkiye benzetir ve nasıl büyük olmadan küçüklüğü kavrayamazsak 'öteki' olmadan kendi 'öz'ümüze dair de fikir sahibi olmayız der.

Creppell (2005) bu düşünceyi daha net bir biçimde, insanların kendilerini karşılaştırabilecekleri herhangi bir kimse olmadan herhangi bir sınır veya farklılık hissine varamayacağını belirtiyor. Aslında 'öz' dediğimiz şey de bu sınırların çizimi sonucunda ortaya çıkmaktadır. Bu durumda Creppel (2005) kişiliğin iki katmanı olduğundan bahsetmektedir: 'ayrıcalıklılık' ve 'ilişkisellik' (s.7). Ayrıcalıklılık 'öz'ü sınırlandıran veya ondan farklı olanın anlaşılması, yani kişinin ne olmadığını anlaması; ilişkisellik ise kimliğin, yani neden bir şekilde değil de bu şekilde olunduğunun farkına varılmasıdır. Böylece 'kimlik' ve 'öz', öteki üzerinden anlaşılmış olur.

Yaptığımız 'öteki' tanımından ve bunun 'öz' ve 'kimlik' ile olan ilişkisinden de çıkarsanabileceği üzere öteki ile düşman arasında bir eşitlik ilişkisi yoktur. Tanımlarımızda 'öteki' 'öz'den farklı olanı vurgulamaktadır ve burada en başta verdiğimiz düşman tanımını çağrıştıran bir ifade kullanmadık. Sonuç olarak farklı olanın illa 'düşman olması' gibi mantıksal bir zorunluluk yoktur. Öte yandan öteki bizden temelde farklı ancak umursamadığımız veya varlığından rahatsızlık duymadığımız biri de olabilir. Örneğin, komşumuzun bizden farklılığı farklı bir evde yaşaması veya farklı bir hayat tarzına sahip olması olabilir; ancak bu onu bizim düşmanımız haline getirmez. Komşumuzun düşman olması için bir şekilde onun varlığını tehdit olarak algılamamız gerekir ve bu durumdaki kişileri düşman olarak sınıflandıramayız.

O halde, 'öteki' ile 'düşman' arasındaki ilişki nedir? Görüldüğü gibi öteki düşman eşit iki kavram değildir. Ne var ki, öteki olmak düşman olmak için yeter şart olmasa da gerekli bir şarttır. Diğer bir ifadeyle her düşman ötekidir; ancak her öteki düşman değildir. Türk Dil Kurumu'nun tanımını hatırlayacak olursak düşmanın tavrı

veya yönelimi 'biri'sine karşıdır ve bu da yukarıdaki kavramsallaştırmanın ışığında 'öteki' olmaya denk gelir ve birini düşman olarak görebilmek için onu öteki olarak sınıflandırmamız gereklidir.

Konunun uzmanları 'düşman kimdir?' sorusunu sıkça dile getirirler? Creppel (2005) düşmanı varlığımızın veya en önemli amaçlarımızın karşısına çıkan kaynak olarak tanımlamaktadır. Her öteki bu kaynak olmasa dahi yukarıdaki mantıkla bu kaynak bir öteki olmak zorundadır. Harle (2000) tarafından ifade edildiği haliyle ise öteki kişiliğimizin tanımı için, düşman ise hayattaki tüm kötülükler için suçlayabileceğimiz birinin olması içindir.

Burada farkına varılması gereken öteki 'gerçek'lerle, bizden farklılığı kavranarak anlaşılabilirken düşman bu 'gerçek'lerin kişi için olumsuz yönde olduğu yorumunun yapılması sonucu yaratılabilir (Harle, 2000). Düşman 'kötü'yü temsil ederken 'biz' 'iyiyi', 'doğruyu' ve 'adaleti' temsil ederiz. Bu ayrıma varmak da gerçeklerin yorumlanması sonucu olabilir.

2.3. Düşmanın Yaratımı

Harle (2000) tarafından öne sürülen görüş doğru ise, eğer düşmanı düşman yapan onun farklı biri olmasından öte ona düşmanlığı atfedenin kendi çıkarsaması ise, düşman olarak nitelediğimiz 'varlık'tan ziyade o varlığı düşman haline getiren 'düşman fikri'nin incelenmesi önem kazanmaktadır. Creppell (2005) 'düşman fikri'ni bir tehdit, karşıtlık ve şiddeti çağrıştıran fikir, norm veya kişilik algılarının bütünü olarak tanımlamaktadır. Ona göre düşman fikri vahşet, cesaret, vb. üzerine olan dinsel inançlar, ulusal mitler ve normlar üzerinden şekillenir. Yani düşman, ancak bu mitler ve normaların karşısında durduğu sürece düşman haline gelir. Böylece de düşmanı yok etme ve bu uğurda kendini feda etme eylemleri katlanabilir hale gelir.

Bu sebepten dolayı silahlardan önce, yani düşmanın var olup düşmana karşı harekete geçmeden önce, düşman fikri yaratılmak zorundadır. Keen (1986) "Önce düşmanı yaratırız. Silahtan önce düşmanın görüntüsü gelir. Önce birilerinin ölümünü düşünür, sonra onları gerçekten öldürmek için savaş baltalarını veya balistik füzeleri

icat ederiz," diyor. Rieber ve Kelly (1991) de devletler her ne kadar dönemin sosyal, ekonomik ve tarihsel amaçlardan yola çıkarak savaşsalar da bu amaçlara erişmek için gereken güç kullanımının savaşan taraflar arasında derin bir düşmanlık hissinin oluşmasının sağlanmasını gerektirdiğini belirtmektedirler. Keen (1986) bu ruh hali içinde olan günümüz insanoğlunu 'Homo hostilis,' yani 'düşman yaratan insan' olarak adlandırıyor ve düşmanını yaratmak için çeşitli yollar bulduğunu belirtiyor.

Önceki bölümde bahsedildiği üzere düşman ötekidir, bundan dolayı da düşmanın yaratımında ötekileştirme temel adımdır. Rieber ve Kelly (1991) ötekileştirmenin bir yolunu 'ayrıştırma' olarak vermektedir. 'Ayrıştırma'yı kendi sistemimiz ile bütünleştirmek veya kendimizle özdeşleştirmek istemediğimiz yapıların dışsallaştırılması olarak tanımlayabiliriz. Yani yapılması gereken düşmanı kendimizden 'ayrı' bir varlığa indirgeyebilmektir.

Harle (2000) tarafından yapılan sınıflandırmaya göre 'düşmanlaştırma' psikolojik ve sosyolojik iki boyut içerir (s.14). Kısaca özetlemek gerekirse psikolojik olarak düşmanı, kendi kötülük anlayışımızı bir ötekiye yükleyip bu kötülüğü somutlaştırarak yaratırız. Ancak bu anlayış toplumsal kodlar üzerinden şekillenir.

Harle (2000) psikolojik olarak düşmanlaştırma süreci şöyle işlediğini anlatmaktadır. Kendimizi bilinçsizce günah keçisi olarak gördüğümüz ve bizden temel olarak farklılıklar sergileyen varlığın yerine koyarız. Dikkat edersek bu varlığın tanım olarak 'öteki' olması gereklidir. Bu yerine koyma süreci sonucunda 'öteki'nin 'biz'im de dahil olduğumuz dünyaya olan tutumunu ve duygularını hayal ederiz. Bu yerine koyma süreci ve kendimize dışarıdan, ötekinin gözüyle, bakma sürecine 'refleksif empati' diyebiliriz (Harle, 2000). 'Öteki'yi 'düşman' haline getirirken kendi kötülüğümüzü kendimizi yerine koyduğumuz 'öteki'ye atfederek nesnelleştirmiş ve somutlaştırmış oluruz. Ancak bu sürecin tam olarak farkına varamadığımızdan bu düşmanın kötücül özelliklerini doğal olarak kabul eder, düşmanı 'biz'den bağımsız olarak kendimizin olmadığı bütün kötülükleri barındıran varlık görmeye başlarız.

Bu noktada 'ayrıştırma' süreci daha iyi anlaşılabilir. Burada düşmanlaştırarak ayrıştırdığımız aslında kendi sahip olduğumuz kötülük anlayışımızdır. Ancak bu

kötülük anlayışı sadece kendi içimize dönük, diğer bir deyişle introspektif, bir bakış ile mümkün olur ve bunun sonucunda da kendi içimizdeki kötüyü görürüz. Bir önceki paragrafta bahsettiğimiz düşmanlaştırma süreci de kendi içimizdeki kötüyü düşmana atfederek içimizdeki kötülüğün nesnelleştirilerek 'ayrıştırılması' sonucunu doğurur.

Keen (1986) bu süreci düşmanın yaratımındaki temel rahatsızlık olarak gördüğü 'paranoya'nın altında yatan süreç olarak görür. Paranoyak kişilik önce içindeki 'iyi' ve 'kötü'yü ayırır ve kötüyü 'ayrıştırma' süreciyle düşmana atfeder. Kötüyü düşmana atfettiğinde ise artık yarattığı düşmanın ona her türlü kötülüğü yapmaya hazır olduğuna inanmaya başlar.

Keen (1986) bu durumda kişinin, Jung'un deyimini ödünç alarak, 'gölge'sini yok etmesini sağladığını ve kendinde görmek istemediği tüm özellikleri düşmanına yükleyerek kendi huzursuzluğunu azalttığını söylemektedir. Keen bu konuda Amerika Birleşik Devletleri ile Sovyet Sosyalist Cumhuriyetler Birliği arasında soğuk savaş yıllarında yaşanan gerilimden örnek veriyor. Sovyetler, Amerikan sistemini kar amacı güden ama bunu yaparken topluluğun çoğunluğun çıkarlarıyla ters düşen güçlü bireylerin açgözlülüğünü kutsayan bir sistem görmekte; Amerikalılar ise Sovyet sistemini bireyin devletin çıkarları altında ezildiği özgürlüklerin tamamen kısıtlandığı bir toplum olarak görmekteydiler. Keen aslında iki toplumun da suçlamalarında kısmen haklı olduğunu ancak birbirlerini 'düşmanlaştırma'ları sayesinde kendi toplumlarında sahip oldukları problemlerin aynılarını tamamen yoksaymalarını sağladığını söylüyor. Günümüzde de Amerika Birleşik Devletleri'ndeki her sosyal reforma karşı çıkmanın temelinde de bunun sistemlerini sosyalist veya komünist rejim haline getireceğinden şikayet etmek bulunmaktadır. Bu da düşmanın kavramsal olarak nasıl hala yaşadığını ve herhangi bir benzerlikten nasıl paranoyakça korkulduğunu göstermektedir.

Keen (1986) ayrıca bu paranoyak ruh halinin 'algıda seçicilik' ve 'seçici hafıza' ile güçlendirildiğini ifade ediyor. Bu süreçlerle beraber 'düşman' olarak yaftalananın her zaman bizim kötülüğümüz için çalıştığına daha çok ikna olabiliriz. Örneğin, düşmanımız ateşkes ilan ettiğinde bunun bizi kandırmaya yönelik bir hamle

olduğunu veya toparlanması için zaman kazanmaya çalıştığını düşünebiliriz. Bu tip düşüncedeki tek varsayım düşmanın varolduğu süre boyunca her zaman bizim için tehdit oluşturduğudur.

Harle (2000) tarafından yapılan sınıflandırmaya geri dönerek düşmanlaştırmanın toplumsal temellerinden bahsetmeliyiz. 'Düşman'ın toplumsal olarak toplumun tüm bireyleri arasında düşman olarak algılanması için temelde iki süreçten bahsedebiliriz, ilki kültürel iletim araçlarıyla gerçekleşir, diğeri de başka bir toplumun bizim toplumumuzu doğrudan düşman olarak görmesine verilen tepkiyle olur (Rieber ve Kelly, 1991).

Kültürel iletim araçlarını, bir toplumun kültürel unsurlarının bireyden bireye geçmesini sağlayan sosyalleşme araçları olarak tanımlayabiliriz. Bu iletim aile, okul, meslektaşlar, arkadaşlar, medya ve diğer kitle iletişim araçlarıyla gerçekleşebilir (Rieber ve Kelly, 1991). Bu araçlar iki katmanda düşmanlaştırmayı sağlarlar. İlki, düşman kavramının temelleri psikolojik olarak atılsa da 'gerçek' dediğimiz olgunun ancak toplumsal olarak üretilebilmesinden dolayı 'düşman'ın gerçekliği de toplumsal olarak bu düşmanın toplum tarafından kabul görmesinde yatar. Yoksa kişisel olarak düşman olarak görülen sadece kişisel bir hezeyandan ibaret olarak kalır ve tedavi edilmesi gereken bir duruma dönüşebilir. Keen (1986) 'düşman'ı düşmanı yapanın özellikle 'toplu paranoya' olduğunu belirtmektedir. Burada Keen düşmanlaştırmada kişisel olarak hissedilen paranoyanın toplumsal olarak da paylaşılması ve üzerinde anlaşılmış bir paranoya olması gerektiğini ifade etmektedir.

İkinci katman ise daha derinlerdedir. Bu katmanda birey olarak bir şeyi 'kötü' olarak nitelememizin temelleri bulunur. Bu da kendi içimizdeki kötüyü düşmana atfederken bu kötünün geldiği yerdir; çünkü dünyayı anlamlandırma süreci toplumsal olarak belirlenir ve değer yargıları da bu anlamlandırmanın sonucu olarak gerçekleşir. Bizi sosyalleştiren araçlar sonsuz gözüken olayları ve olguları algılamamızı, fark etmemizi, sınıflandırmamızı sağlayan temel bilgiyi ve bilişsel modelleri bize sunar (Rieber ve Kelly, 1991). Bu süreci 'toplumsal şartlandırma' olarak adlandırabiliriz ve bu şartlandırma sonucu belli davranışların ve özelliklerin 'kötü' veya 'yasak' olduğunu öğrenir ve ona göre davranmaya çalışırız. Örneğin, aile

içinde belli bir dine göre yetiştirildiysek onun günah bulduğu davranışları 'kötü' olduğunu öğreniriz ve bunları kendi sistemimizden atmak için bu günahları düşmanlarımıza yükleriz.

Rieber ve Kelly (1991) kötü olanın düşman olarak kabul edilmesi için düşmanın toplum için hem 'tehditkar' ve hem 'amansız' olması gerektiğini belirtiyorlar. Düşmanın 'tehditkar' olmasını toplumun varlığına açık ve tehlikeli bir tehdit olarak gözükmesi olarak, 'amansız' olmayı ise bireyin bulunduğu toplumda kabul görmüş değer yargılarının düşman tarafından kabul edilememesi olarak tanımlamaktalar.

Düşmanın 'tehditkar' olması koşulunu yukarıda bahsettiğimiz, Keen (1986) tarafından öne sürülen 'toplu paranoya' kavramı üzerinden açıklayabiliriz. Keen bu paranoyanın altında yatan sebebin düşmanın bizim varlığımız için tehdit oluşturduğunu varsaymamızdan kaynaklandığından bahsetmekte. Düşmanlaştırma sürecinde 'refleksif empati' yaptığımızda düşmanın her zaman bizim kötülüğümüzü isteyen ve bize karşı sürekli planlar yapan bir varlık olarak hayal ederiz, böylece düşman her zaman 'tehditkar' olarak kalır.

Düşmanın 'amansız'lığına ise henüz tam olarak değinmedik. Yukarıda tanımlandığı üzere 'amansızlık,' düşmanın bizim sahip olduğumuz değer yargılarını kabul etmek istememesi veya zaten böyle bir şey yapabilmesi doğası gereği imkansız olması anlamına gelir. Bu da düşmanın bizden temelden farklı bir varlık olmasını ve onunla empati kurmanın bize karşı olan tehditkar tutumunu hayal etmenin ötesinde mümkün olmaması sonucunu doğurur. Onun varlığı o kadar farklıdır ki bizimkine göre, bizim gibi 'normal' değer yargılarına veya bir gündelik yaşama sahip olamaması demektir. Gelecek bölümde 'düşmanın gösterimi'ni tartışırken bu 'amansız'lığın nasıl insanların kafasında yer ettiğinin örneklerini daha iyi göreceğiz. Ancak şimdiden birkaç örneğini verebiliriz. Örneğin, düşmanı 'barbar,' bizim 'üstün' medeniyetimizi yıkmak isteyen bizden aşağı seviyeli bir varlık olarak hayal ederiz ki; bu kişinin bizim değer yargılarımıza sahip olma yetisinden yoksun olduğunu baştan varsayıp tek amacının bizi yok etmek olduğunu görebiliriz. Hatta, daha da ileri giderek düşmanı insalıktan çıkarıp 'canavar,' 'yaratık,' 'böcek,' 'mikrop' ve hatta

'ölüm' olarak tasavvur edip aşağı seviye bir 'insanlık'tan bile mahrum olarak hayal ederiz.

Creppell (2005) tarafından bahsedilen 'doğal düşman' kavramı 'amansız düşman'a iyi bir örnektir. 'Doğal düşman' bir toplumun diğerini varoluşsal olarak düşman olarak görmesine dayanır. Örneğin, antik Yunan'da Yunanistanlı olmayan herhangi bir topluluk 'barbar' olarak adlandırılırdı ve bu toplulukla yapılan savaşlar hayatın doğal gerçeği olarak kabul edilirdi (Creppel, 2005). Bu toplulukların katledilmelerinde herhangi bir sakınca yoktu; çünkü doğaları gereği Yunan toplumunun üstün medeniyetine hiçbir zaman erişemeyecek alt seviye bir insan türü olarak görülürlerdi ve varlıkları 'üstün' Yunan medeniyeti için bir tehdit olarak görülürdü.

Creppel (2005) benzer bir örneğini 1552 ve 1634 yılları arasında yaşamış İngiliz hukukçu Sir Edward Coke'un bütün 'kafir'lerin 'şeytan'ın takipçileri olarak ebediyen düşman kalacağını belirtmesini verebiliriz. Bu ifadeyi döneminin en üst seviyede görevli ve soylu insanlarından birinin vermesinden İngiliz toplumunun diğer sınıflarında da Hristiyan olmayanlara karşı benzer bir 'doğal düşman' yaklaşımının olduğunu çıkarsayabiliriz.

'Doğal düşmanlık' kavramının benzer bir örneğini günümüzde Huntington (1996) üzerinden yapılan 'medeniyetler çatışması' tartışmasında da görmekteyiz. Medeniyetler çatışması teorisine göre artık ülkeler arası ihtilaflarda politik veya ekonomik unsurlar değil, doğrudan doğruya farklı toplumların arasındaki medeniyet farkları etkin olmaktadır. Bu tam da yukarıda tanımladığımız 'doğal düşman' anlayışına uymaktadır.

Öte yandan, düşmanlıklar her zaman aralarında belli bir dilsel, etnik, dinsel, politik, ideolojik, ırksal veya benzeri temel farkları olan gruplar arasında, yani 'doğal düşmanlar' arasında oluşmamaktadır. Daha önceden birbirlerini yakın dost olarak gören topluluklar da sıkça birbirlerinden düşman yaratırlar, Creppell (2005) bu türden düşmanlara 'yakın düşman' adını vermekte. Her tür iç savaş bu türden bir düşmanlığa örnek olabilir, aralarındaki kültürel farklılıklar az olan topluluklar birbirlerini bir noktada düşman ilan ederler. Bu durumda bu topluluklar arasında olan

herhangi bir fark düşmanlık için taban oluşturur, bunu Creppell (2005) 'temel bir fark inşası' olarak isimlendiriyor. Ancak bu farkın inşası her zaman tam bir kesinliğe sahip olmadığından bu fark belli bir noktada düşmanlığın "uygulanması" sonucu erişilebilmektedir (Creppell, 2005: 14). Örneğin, Yugoslavya dağılmadan önce problemsiz olarak yaşayan Sırplar ve Hırvatlar din düzleminden ayrılmışlar; ancak düşmanlıklarını arttıran unsur aralarında yaşanan savaşta yaşanan vahşetin ta kendisi olmuştur. Benzer şekilde Ruanda'daki iç savaşta Tutsiler ile Hutular arasında fiziksel veya kültürel bir fark olmamasına rağmen aralarındaki düşmanlığın yarattığı şiddet bu iki topluluğun ayrışmasına ve aralarında düşmanlığın sürekli hale gelmesine sebep olmuştur (Creppell, 2005).

2.4. Kitle İletişim Araçlarında Düşmanın Gösterimi ve Mantığı

Yukarıda düşmanın yaratımını soyut ve kavramsal bir boyutta ele aldık. Bu bölümde düşman yaratımının kitle iletişim araçları aracılığıyla nasıl şekillendirildiği üzerinde duracağız. Buradaki ilgimiz propaganda araçlarının nasıl kullanıldığından ziyade hangi nitelikler atfedildiğinde insanların ötekiyi düşmanlaştırdığı. Yani genel olarak düşmanın nasıl bir şey olduğunu, insanların nelerle özdeşleştirildiğinde düşmanı düşman olarak algıladığını incelemiş olacağız.

Zur (1991) düşmanları sembolik düşman, cimri düşman, saygıdeğer düşman, din düşmanı, saldırgan düşman, baskıcı/hain düşman ve içteki görünmez düşman olarak ayırmaktadır. Ayrıca bu düşmanlıkları tarihsel süreçte farklı dönemlere oturtuyor. Biz ise daha çok Keen (1986) tarafından geliştirilen olan düşmanın gösteriminde kullanılan nitelikler sınıflandırması üzerinde duracağız. Bunun başlıca nedeni Keen'in ayrımının görsel medyadan çıkarılmış bir sınıflandırmaya dayandırılması ve sinemayı inceleyen araştırmamıza diğer sınıflandırmalardan daha uygun olabileceği görüşüdür. Keen'e göre düşmanın gösteriminde ve kitlelere iletiminde düşmanla özdeşleştirilebilecek on üç nitelik bulunmakta: yabancı olarak düşman, saldırgan düşman, meçhul düşman, din düşmanı, barbar düşman, açgözlü düşman, suçlu olarak düşman, işkenceci düşman, tecavüzcü düşman, canavar düşman, ölüm olarak düşman, saygıdeğer rakip olarak düşman, soyutlaştırılmış düşman.

2.4.1. Yabancı olarak Düşman

Düşmanın öteki üzerinden tanımlandığı önceki bölümde belirtmiştik. Bunun bir sonucu olarak düşmanın yabancı olarak gösterilmesi pek şaşırtıcı gelmemelidir. Ancak ötekinin düşman haline gelebilmesi için bir ötekiyi tehdit haline getirecek bir unsura ihtiyaç vardır. Bu unsura daha önce de bahsettiğimiz gibi Keen (1986) toplu paranoya adını vermekte ve birçok toplumda bu paranoyak ruh halinin normal olarak kabul edildiğinden bahsetmektedir. Bu durum 'biz ve onlar' ayrımının doğrudan doğruya 'biz ve düşman' olarak algılanmasından ve bütün iyi kavramların kendi toplumumuzla ve bütün kötü özelliklerin onların toplumuyla ilişkilendirmekten kaynaklanmaktadır. Böylece toplumdaki bireyerin gözünde dünya ikili karşıtlıkların dünyası haline gelir.

Yabancı olarak gösterilen düşman bir insandır; ancak 'biz'den temel olarak farklı fiziksel özelliklere sahiptir. Örneğin, 'biz' etnik olarak düşmanımızdan açık renkli saça sahipsek düşman koyu renkli saçlı ve düşmanca bir yüz ifadesiyle gösterilecektir.

2.4.2. Saldırgan Düşman

Saldırgan düşman yabancı olanın düşman olarak görülmesinin altında yatan mantıkla ilişkilidir (Keen, 1986). Eğer yabancı olarak tanımlanan aynı zamanda saldırganlık barındırıyorsa o zaman bu güçten korkmak ve onu düşman olarak yaftalamak daha kolay olmaktadır. Aşağıdaki gibi bir ikili karşıtlıklar silsilesi yaratmak mümkündür (Keen, 1986: 23):

> "Biz masumuz, onlar suçlu.
> Biz gerçeği söyleriz – bilgi veririz, onlar yalan söyler, propaganda yapar.
> Biz kendimizi koruruz, onlar saldırgandır.
> Bizim savunma bakanlığımız vardır, onların savaş bakanlığı.
> Bizim silahlarımız caydırma amaçlıdır, onlarınki saldırı."

Karşı tarafı saldırgan olarak görmenin veya öyle gören kişideki ruh halini Keen (1986: 23) "kendini yetersiz hissettiğinden dolayı güç takıntılı bir pasif agresif" olarak tanımlıyor. Bu şekilde düşününce bir savaşın tarafları kendilerini düşmanı karşısında çaresiz, zavallı hissettiği sürece düşman fikrini yaşatabilmektedir.

Örneğin, Amerika Birleşik Devletleri ve Sovyetler Birliği soğuk savaş boyunca diğerinin daha fazla ve daha güçlü silahlar yapmakla suçlamışlardır.

2.4.3. Meçhul Düşman

İnsansı özellikleri kaybettirilmiş olan düşmandır. Keen (1986) insanların doğası gereği, eğer karşısındaki kendisi gibi bir 'insan' olarak ayırt edebilirse öldüremeyeceğini söylüyor. Buna göre, düşmanlar tanımları gereği, öldürülmeleri gerekmese de, öldükleri zaman rahatsız olmayacağımız şekilde tasavvur edebileceğimiz bir karaktere sahip olmalıdır.

Bu türden düşmanı meçhul bir insan haline sokmayı soğuk savaş döneminde Amerikan ordusu şöyle bir propaganda posteri hazırlamıştır (Keen, 1986: 26):

> "John Citizen – ABD - Ivan Tovarich – SSCB
> ABD vatandaşının hakları vardır.
> Komünistin hakları yoktur.
> Haklarımızı korumalıyız, yoksa onları kaybederiz
> Amerikan askeri bir vatandaştır.
> Komünist asker ise insan değil bir silahtır
> Demir Perde bir hapishane duvarıdır."

2.4.4. Din Düşmanı Olarak Düşman

Toplumdaki genelgeçer dini inanışın karşısındaki ve hatta Tanrı'ya karşı gelir olarak görülen düşmandır. Keen (1986) bu türden düşmana karşı verilen savaşı 'uygulamalı teoloji' olarak adlandırmakta. Bu anlayışa göre düşman sadece insan değil, şeytanın veya karanlık güçlerin buyruğunu yerine getiren aracılar olarak resmedilirler.

Bu gösterimin altında yatan mantığa göre tanrı sostal düzenimizi, hayat şeklimizi, değerlerimizi ve yaşam alanımızı kutsar (Keen, 1986). Böylece bize karşı olan düşman Tanrı'nın buyruğuna karşı gelmiş olur ve onunla savaşmak Tanrı için savaşmakla aynı anlama gelir. Sonuçta 'bizim' mücadelemiz adil olur ve iyiliğin yanında olur.

Bu anlayış dinin insan hayatındaki yerinin daha önde olduğu antik dönem ve orta çağda özellikle daha etkin olmuştur. Katolik kilisesi Luther'i şeytanın elçisi olarak göstermiş, her din 'kafir'lerle savaşa girmiştir.

Sanayi devrimi geçirmiş toplumlarda bu türden bir düşman yaratımının olmadığı var sayılabilir; ancak bu sembolizm modern Amerika Birleşik Devletleri ve diğer kendini laik olarak adlandıran devletler tarafından da sıkça kullanılmıştır. Örneğin, Birinci Dünya Savaşı'nda Kayzer, İkinci Dünya Savaşı'nda da Hitler şeytan olarak resmedilmiştir. Soğuk Savaş döneminde Sovyetlerin ideolojik olarak ateistliği kullanılmış, Küba krizi esnasında Sovyetler Amerikalılardan Noel'i çalmaya çalışan din karşıtları olarak gösterilmiş ve 'Şeytanın İmparatorluğu'nu kurmaya çalışmakla itham edilmiştir (Keen, 1986). On Bir Eylül saldırıları sonrasında da Amerika Birleşik Devletleri'nin başkanı George W. Bush düşmanlarını 'Şeytani Eksen' olarak adlandırmıştır. Sonuç olara düşmanı önceki bölümdeki tanımımızdaki gibi daha da 'amansız' hale getirmek için din her zaman önemli ve güçlü bir araç olmaya devam etmektedir.

2.4.5. Barbar Düşman

Medeniyet karşıtı olarak gösterilen düşmandır. Bu türden düşmanlar genellikle fiziksel olarak devleştirilmiş ve şehirleri yakıp yıkan canavarlar olarak gösterilirler (Keen, 1986). 'Amansız' düşmandan bahsederken barbarlıktan ve Yunanlıların diğer tüm toplulukları barbar kabul etmelerinden bahsetmiştik. Benzer şekilde Romalılar da Germen toplulukları barbar olarak sınıflandırmışlardır. Düşmanın barbar olarak resmedilişi iki topluluğun arasında hem kültürel ve fiziksel farkların hem de sıcak çatışmanın olduğu durumlarda özellikle etkin olmuştur (Keen, 1986). Bunun sebebi, 'biz'e karşı şiddet uygulayan kültürü tanımıyorsak o kültürü bize uyguladığı şiddetle ve bizim medeniyetimize karşıtlığıyla, yani barbarlığıyla, 'stereotip'leştiririz.

Modern dünyada barbarlaştırmanın bir örneği Ronald Reagan'ın Soğuk Savaş dönemindeki söyleminden çıkarılabilir (Keen, 1986). Reagan başkanlığı döneminde Sovyetlerin insan ruhuna barbarca saldıran ve Polonyalılara karşı sopalar kullanan ilkel insanlar olarak tanımlamıştır. Ayrıca Corcoran (1983) Time, Newsweek ve U.S.

News and World Report dergilerinde Sovyetler Birliği üzerine çıkan haberlerde Sovyetlere atfedilen özellikleri incelediği makalesinde Sovyetlerin sık sık "vahşiler, aptallar, maceracı, despot ve barbar" olarak ve Sovyetlerin yöntemleri de "canice, insanlıkdışı, agresif ve hayvanca" nitelendiğini belirtmektedir (s.314-315).

2.4.6. Açgözlü Düşman

Doymak bilmeyen isteklere veya iştaha sahip olarak gösterilen düşmandır. Düşman herhangi bir şekilde sınırlarını bilmez ve hep daha fazlasını ister şekilde ve hep bir İmparatorluk kurma amacındaymış gibi gösterilir (Keen, 1986).

Keen (1986) bunun bir örneği olarak Soğuk Savaş döneminde Amerikalıların Sovyetlere, Sovyetlerin de Amerikalılara bakışını vermektedir. Sovyetlerin Marksist söyleminde özel mülk hırsızlıktır ve bütün kötülüklerin temelinde para vardır. Açgözlülük kapitalist sınıfın ploteryayı ezmesindedir. Sovyet propagandası sık sık Amerikalıyı para içinde yüzen kapitalist olarak gösterir. Kapitalist propagandaya göre de komünizm çoğunluğun yeni bir elit tarafından kötüye kullanılmasıdır. Yayılmacı politikalarından açgözlü oldukları açıkça anlaşılır.

2.4.7. Suçlu Olarak Düşman

Anarşist, terörist veya kanun karşıtı olarak gösterilen düşmandır. Bu türden gösterim genellikle bir ülkenin başındaki lideri suçlu olarak gösterir ve aslında insanları düşman değilmiş gibi yapar. Bu anlayış etkin bir uluslar arası hükümet olmadığı durumda bir ülkenin diğerine karşı güç kullanmasını meşrulaştırmak için kullanılır (Keen, 1986). Bu propagandanın genel mantığı şöyledir (Keen, 1986: 51):

> "Biz yasalara uyarız. Onlar suçlu ve kanun kaçağıdırlar.
>
> Biz anlaşmalarımıza uyar ve uluslar arası hukukun kurallarına göre davranırız. Onlar yalancı, hilekar, hırsız ve kendi menfaatlerine olduğunda anlaşmaları bozan fırsatçılardır.
>
> Biz barışı koruruz. Bizim güç kullanımımız hukuk ve düzeni korumak için bir nevi polisliktir.Onlar vahşi, gangster ve suçlu bir çetedir. Onlar maceracılık politikası uygularlar.
>
> Biz adalet ve insan haklarından yanayızdır. Onlar hem komşularına hem de kendi insanlarına gaddarca davranır, eziyet eder ve onları bastırır.

Bizim liderlerimiz insanların rızasıyla başa gelirler. Onların liderleri halk desteği olmadan başa geçerler ve sonuçta alaşağı edileceklerdir.

Biz yardım yaparız. Onlar devrimlerini ihraç ederler."

Günümüzde terörizm fazlasıyla kullanılan yeni düşmanı anlatmak için kullanılan nitelemedir. Teröristler amaçları ve yöntemleri bir şekilde gayri meşru ilan edilmiş silahlı bir grubun militanlarıdır diyebiliriz. Tanımı gereği gayri meşru yöntemler uygulayan bir grubu düşman olarak görmek onları belli bir amaç uğruna savaş veren gerillaları düşman olarak görmekten daha kolaydır ve bu yönteme sıkça başvurulur. Amerika Birleşik Devletleri11 Eylül saldırılarından sonra 'teröre karşı savaş' başlatmıştır belli bir gruba ya da kesime savaş açmaktan ziyade. Ayrıca birçok ülke de ayrılıkçıları bastırmada kullandığı güç kullanımını karşı tarafı terörist ilan etmekte bulmuştur.

2.4.8. İşkenceci Düşman

Toplu işkence veya sadistlik yapar olarak gösterilen düşmandır. Bu doğrudan düşmanın barbarlığından gelir; çünkü barbar bir ilkelden savaş hukukunun veya medeniyetin getirdiği hassasiyetlerden yoksun olması beklenmez (Keen, 1986). Bu türden düşman gösterimi katledilmiş siviller, feci yaralarla öldürülmüş bebekler ve işkence görmüş esirlerin görüntüleriyle yapılır. Düşman öldürmekten zevk aldığı için bunu en canice şekillerde, öldürmeyi savaşı kazanmak için araç olarak değil, öldürmenin kendisi için öldürür.

2.4.9. Tecavüzcü Düşman

Bu gösterime göre düşman kadınları cinsel meta ve savaşın ödülü olarak görür. Keen (1986) tarafından ifade edildiğine göre bu anlayışta düşman her zaman 'bizim' kadınlarımıza tecavüz etmek ister ve analığı yok eder. Tecavüzcü düşman her zaman bizim masum ve güzel kadınlarımıza karşı bitmek tükenmek bilmeyen bir şehvet besler.

Bu söylemde ve gösterimde kadın edilgen bir objedir. Erkekleri tarafından korunmadığı sürece düşmanın tacizine maruz kalacaktır. Kadınlar ancak erkeklere

göre konumlandırılarak eş veya anne rolünde gösterilir. Anne rolü çalınmış olan kadın artık ailesinin, evinin bir parçası olamaz.

2.4.10. Canavar Düşman

İnsanlıkla ilgisi olmayan, genellikle fare, yılan veya vampir gibi hayvan veya yaratıklarla özdeşleştirilen düşmandır. Bu gösterime göre artık düşman barbar ilkel bir insan bile değil insanlıktan tamamen çıkmış ve toptan yok edilmesinde herhangi bir sakınca kalmamıştır. Örneğin düşman artık "Nazi domuzu," "Fare Japon," "Kominist ayısı" gibi tehlikeli, ne yapacağı belli olmayan hayvanlarla özdeşleştirilmektedir (Keen, 1986: 61). Böylece öldürüldüklerinde düşmanın insan olmasından doğabilecek suçluluk duygusundan kurtulmuş olunur.

Uç bir örnek olarak düşman zaman zaman bir hastalıkla da özdeşleştirilebilir. Örneğin, Birinci Dünya Savaşı'nda verem hala çok yaygın bir hastalıkken bir Fransız posterinde Alman, verem olarak resmedilmiştir. Benzer şekilde Soğuk Savaş esnasında komünizm Amerikalılar tarafından ilerlemekte olan bir kansere benzetilmiştir.

2.4.11. Ölüm Olarak Düşman

Doğrudan doğruya ölümle özdeşleştirilen düşmandır. Düşmanın bizimle olan ilişkisi aslında doğrudan varlığımız ve yokluğumuzla ilgilidir; çünkü düşman bizim yok olmamızı isteyen tehditkar bir varlıktır. Düşmanı dolaysız olarak ölümün ta kendisi olarak gördüğümüz zaman çağrıştırması gerekeni algılamamız anlık bir durumdur.

Ölüm olarak gösterim genel olarak düşmanın iskelet şeklinde veya Azrail'i andıracak suretlerde ortaya çıkmasıyla olur (Keen, 1986). Ölüm düşmanın sahip olması gereken 'tehditkar'lığı ve 'amansızlığı' bünyesinde taşır. Ölüm olarak tehditinde en üst seviyededir ve insani herhangi bir taşımayacak kadar soyuttur, yani amansızdır.

2.4.12. Saygıdeğer Düşman

Savaşçılığı ile saygı görmeye hak kazanmış, öldürülmesi de bu sebepten dolayı kahramanca bir hareket olan düşman. Bu gösterim önceki bölümde bahsettiğimiz 'canavar düşman'ın tam zıttıdır. Ancak bu gösterimin mantığı bizimle ile söylediğinde yatar. Canavar düşmanı öldürmenin asil bir yanı yoktur, yapılan aslında böcek öldürmekten farksızdır. Bu bizi suçluluktan kurtarsa da kendimizi ve yaptığımızı yüceltecek hiçbir yanı yoktur. Bu yüzden bazı durumlarda düşmanı yüceltmek savaşan bireylerin morali açısından önem kazanmaktadır. Bu türden düşmanın en açık örneği Samuraylarda görülür, düşmanlarına olan saygı ile kendi durumlarını yüceltirler.

Keen (1986) saygıdeğer düşman kavramının metafizik bir mücadele anlayışından kaynaklandığını söylüyor. Bu anlayışa göre iyi ile kötü arasındaki savaş ve bitmeyen mücadele gerçekliği oluşturur. Savaşçı da bu kozmik düzenin ilerleticisi olarak kabul edilirse, hangi tarafta kalmış olursa olsun kutsal bir görevi yerine getirmektedir.

2.4.13. Soyutlaştırılmış Düşman

Varlığından bahis dahi edilmeyen, savaşılmasıyla ilgili bütün meselelerin duygusuzlaştırıldığı düşmandır. Soyutlaştırmayı ötekiye onunla doğal eğilim gereği empati kurulmasını veya onun hislerinin anlaşılmasını engelleyecek şekilde uzaktan bakılmasıdır (Creppell, 2005). Daha önce de belirttiğimiz gibi bir düşmanla empati kurmamamız onu bizden biri olarak görmememiz onu yok edebilmemizi kolaylaştırır. Keen (1986) 'soyutlaştırma'nın bu empatinin önünü kesmek için gidilebilecek en uç nokta olduğundan bahsediyor.

Yukarıdaki düşman gösterimlerine bakılırsa, eğer saygıdeğer düşmanı bir kenara bırakırsak, mümkün olan en somut halden en soyut hale doğru bir ilerleyiş fark edilebilir. Düşman bir yabancı ve agresif bir insan olabilir. Hatta meçhul bile olsa hala insandır, sadece kimliği bizim için o kadar açık değildir. Sonrasında düşman insanlıkta ilkel seviyelere inmeye başlar, din düşmanı olur, sonra barbar özellikler sergiler. Böylece de 'amansız' bir hal alır. İnsan dışılaştırmanın bir ileri

adımında düşman hayvanlaşır ve sonrası ölüm olana kadar soyutlaşır. Ancak hala 'var'dır. Soyutlaştırma işte bu varlık duvarını yıkar. Keen (1986) bunu düşmana yapılan "son hakaret" olarak nitelendirir (s.72).

Creppell (2005) soyutlaştırma sayesinde normalde ahlaksız olarak algılanacak olan süreçlerin uygulanabildiğinden bahsetmektedir. Bu durumda düşman bir tamamen bir fikir haline gelir ve bu düşmanla savaşmak için yapılanlar insanlarla savaşıldığında yapılanlarda aranan ahlaki kısıtlara takılmazlar.

Keen (1986) düşman yaratmada soyutlaştırmaya gittikçe daha çok başvurulmasının sebebini modern teknolojik savaş yöntemlerine bağlıyor. Yeni üretilen görüş mesafemizin çok ötesine ulaşabilen silahlar sayesinde artık savaş dediğimiz kavramın bizden uzaklarda cereyan etmesi sonucu artık karşımızdaki düşmana saygı duymak veya ondan nefret etmek durumunda değiliz. Sadece onun tamemen soyut anlamda neye karşı geldiğini ayırt etmek yeterlidir.

Aslında soyutlaştırma modernleşmenin getirdiği tektipleştirmeyle beraber ilerleyen bir süreçtir. Keen (1986) her biri kendine özgü kıyafetler veya silahlar kullanan samuraylardan, bir bando eşliğinde yürüyen bireyliği yok sayılmış sıradan askere geçişte bu soyutlaştırmanın başladığından bahsediyor. Ancak bu dönemde hala düşmanın gösterimi daha 'insancılken,' Keen soyutlaştırılmış düşmanın gösteriminin artık düşmanın makine çizimleriyle, sayılarla veya ekrandaki noktalarla olduğundan bahsediyor. Örneğin düşman sahip olduğu füzelerin makine çizimleriyle, sahip olduğu silah stokuyla veya radar ekranındaki noktalarla gösteriliyor. Radar ekranındaki noktaları vurmak ile bir hedefi insanların varlığıyla görmek arasındaki fark da soyutlaştırmanın sağladıkları arasındadır.

Keen (1986) soyutlaştırmanın savaşa ve düşmanla olan ilişkilere getirdiği 'hijyen'in kendini resmi ve kitle iletişim araçlarındaki dilde de gösterdiğini belirtiyor. Bu temizliğe, sivillerin ölmesine 'tali zarar,' şehirlerin yok edilmesine 'karşı değer,' MX füzelerine 'barışçı,' çatışmaya 'temas' denilmesini örnek gösterilebilir (Keen, 1986).

2.5. Amerika Birleşik Devletleri'nin Düşman Anlayışı

Amerika Birleşik Devleri'nin düşman anlayışını kavramamız için önce Amerikalıların kendi kimliklerini nasıl tanımladıklarına ve ahlaki yaklaşımlarına bakmamız gereklidir; çünkü daha önce bahsettiğimiz üzere düşmanın yaratım süreci kendi kimlik algımızla ilgilidir.

Harle (2000) 19. yüzyıldan itibaren Amerika Birleşik Devletleri'nde 'açık kader" inancının yerleştiğini ve bu inancını bugüne kadar geldiğini belirtmekte. 'Açık kader' kavramını Amerikalıların Tanrı tarafından tüm insanlığı daha iyiye doğru doğru götürecek seçilmiş millet olduğu inancı olarak tanımlayabiliriz. Bu fikri en açık şekilde o dönemde John L. O'Sullivan (1839) tarafından *The United States Democratic Review* dergisinde yazılmış olan makalede bulabiliriz. Bu makaleye göre Amerikalılar kökenlerinin geldiği bütün uluslardan daha farklı, onların karıştıkları suçlara karışmamış, insanların eşitliği ilkesini temel almış Bağımsızlık Bildirgesi'ni imzalamış üstün bir ulus olarak anlatılmaktadır ve bu şekilde geçmişleriyle bağlarını koparmış olan Amerikalıların bütün bu günahlara sahip olmayarak insanlığın ileri gitmesini sağlamak kaderidir. Bu makaleye göre Amerika'nın misyonu vicdani özgürlük, kişisel özgürlük, serbest ticaret ve iktisadi faaliyet ve özgürlüğün ve eşitliğin evrenselliğini sağlamaktır ve Amerika bu misyon için ve insanların dünyadaki kurtluşu için açıkça seçilmiş millettir.

Bu anlayışın 19. Yüzyılda yeşermesi pek şaşırtıcı değildir. Bu dönem ilk yerleşimcilerin artık iyice Amerika kıtasının batısına doğru ilerlemeye başladığı dönemdir ve bu bölgelerde yaşayan kızılderililere ve daha güneyde Meksikalılara karşı ahlaki bir üstünlük, Tanrısal bir buyruk sahibi olarak bu halkların yaşadığı topraklarda hak sahipliği iddia edilmesi meşrulaştırılmaya çalışılıyordu. Böylece kızılderililer barbar ve Amerika'nın karşısında olduğu için Tanrı'ya karşı olarak görülebiliyordu.

Aslında bu durum ilk yerleşimcilerin inanç yapılarıyla uyum sağlamaktadır. Harle (2000) ilk yerleşimcilerin kendilerini vaad edilmiş topraklara gelen Yahudiler gibi hissettiklerini söylüyor. Burada Amerika'ya gelenlerin çoğunlukla Avrupa'da çeşitli zulümlere uğramış dindar Püritanlardan oluşmasının büyük payı vardır. Bu

inancın sonucu olarak da Amerikalılar için Tanrı-Şeytan ekseninde Amerika Birleşik Devletleri Tanrı'ya en yakın devlettir ve onun buyruğunu yerine getir. Buna karşılık Amerika'nın Musevi-Hristiyan kültürüne, serbest piyasa ekonomisine ve serbest seçimlere sahip olmayan her devlet de şeytanın yanındadır. Bu Amerikalılar için 'açık' bir gerçektir; çünkü Amerikalılar Tanrı'ya en yakın ulus olarak onun buyruğunu yerine getirmek misyonuna sahiplerdir.

Rieber ve Kelly (1991) Amerikan kitle iletişim araçlarından çıkarsamalarıyla Amerikalıların savaş ve düşmanlık konusunda kendileri hakkındaki izlenimlerini altı maddede sıralıyor (s.24):

1. Amerika'nın her savaşının arkasında Amerika'nın bu savaşa girmesini meşru kılacak ahlaki bir dürtü vardır – her ne kadar belirsiz veya şüpheli olsa da.

2. Askeri çatışmanın karakteri yükselten nitelikleri vardır. Savaş insana kendisi hakkında gerçekler öğretir ve bu gerçekler başka türlü öğrenilemez.

3. Düşmanların yabancılığı kötülük yapma potansiyellerinin kanıtı olmaya yeterlidir. Sadece Amerikan kültürel değerlerini edinmiş veya bu değerlere asimile olmuş yabancılar dayanılırdır.

4. Amerika'nın savaşmaktaki amaçları hiçbir zaman bencil veya şövenistik değildir. Amerikalılar diğer herkesten daha iyidirler, daha arkadaş canlısıdırlar ve başkalarını herkesten daha iyi anlarlar.

5. Savaşta, Amerikalılar daha iyi savaşçılardır ve kazanma iradeleri herkesten daha fazladır.

6. Temellerindeki yardımseverliğin, cesaretin ve çatışma alanında kendilerini gösterme hevesinin ispatı olarak Amerikalılar dünyanın neresinde olursa olsun kendilerine ihtiyaç olunan her yerde savaşmaya hazırlardır.

Bu maddeleri Amerikalıların 'açık kader' mantığıyla açıklamak mümkündür. Örneğin ilk madde Amerikalıların savaşa girmesinin her zaman haklı olduğunu söylüyor. Harle (2000) aslında Amerikalıların bir savaşa girmek için gerçekten

başkalarını tatmin edecek bir meşruiyete ihtiyacı yoktur; çünkü zaten seçilmişlerdir ve kendi iradeleri de Tanrı'nın iradesinin bir yansımasıdır demektedir.

Dördüncü madde ve son madde de Amerikalıların kendilerine dünyada biçtikleri rol görülebiliyor. Amerikalılar tüm insanlığın iyiliği için polislik yapmaya her zaman hazırlardır ve bunu yaparken yardımseverlikleri ve cesaretleri onlara rehber olur. İkinci ve beşinci madde de Amerikalıların bir miktar seçilmişliklerini göstermektedir, savaşmaya herkesten daha hazır, bu görevi yerine getirmek için herkesten daha isteklilerdir.

Düşman kavramı konusu açısından en önemli madde ise aslında üçüncü maddedir. Rieber ve Kelly (1991) bu ifadeleriyle Amerikalıların Keen (1986) tarafından yapılan sınıflandırmada 'yabancı düşman' kavramına denk gelen bir düşman anlayışına sahip olduklarını gösteriyor. Buna göre yabancı olmak düşman olmak için yeterlidir ve Amerikanlaşmamış herkes düşmandır. Ayrıca bu anlayışta düşmanı doğrudan bir şekilde din düşmanı olarak görmek de bulunmaktadır.

Amerika'nın tarih boyunca düşmanlarına bakınca ilk büyük düşmanının İngiltere olduğunu görüyoruz. Ancak kültürel olarak yakın görülen bu düşman dahi Thomas Jefferson tarafından "ahlaksız bir hükümete sahip, dayanılmaz derecede küstah, dünyanın tek hakimi olma amacında, yolsuzluktan çürümüş, bize karşı derin nefret beslemekte, nerede filizlenmeye başladığını görürse özgürlüğe karşı düşman" ve "dünya barışının ebedi düşmanı" olmakla suçlanmıştır (Harle, 2000: s.86). Harle (2000) düşmanın kimliğinin çok farklı olmasına rağmen Amerika Birleşik Devletleri'nin savaşlardaki söyleminin şaşırtıcı biçimde aynı kaldığını vurguluyor. Gerçekten de yukarıdaki sözler Reagan'ın Soğuk Savaş döneminde Sovyetlere, Bush'un da 11 Eylül sonrası dönemde İslamcılara karşı olan söylemiyle neredeyse birebir örtüşüyor.

İngiltere ile savaş bittikten sonra ve Amerikalılar batıya yayılmaya başlamasıyla düşman Meksikalılar oldu. Dönemin başkanı James K. Polk Meksika'yla savaşı 'iyi' ile 'kötü'nün savaşı olarak göstermediğinden dolayı halktan yeterli desteği alamadı ve bir sonraki seçimlerde kaybetti. 19. Yüzyılın sonundaki Amerikan-İspanyol Savaşı'nda ise Woodrow Wilson Amerikalıların Filipinler, Guam

ve Porto Riko'yu almasının görevi olduğu üzerinden politikasını kurdu (Harle, 2000). Benzer biçimde 1912'de dönemin başkanı Taft Meksika'ya karşı savaşın görev olduğunu kendisini bir şekilde 'İsrail'in Tanrı'sı olarak ilan etmiştir.

Harle (2000) İkinci Dünya Savaşı ile Japonlar ve Naziler Amerika Birleşik Devletleri'nin en büyük düşmanı haline gelse de Komünist Rusya, Ekim Devrim'inden itibaren asıl büyük düşman olarak görülmeye başlanmıştır. Harle (2000) Amerika'nın Sovyetleri düşman olarak görmesinin altında tanımı gereği kanıtlanması gerekmeyen açık gerçekler olan aksiyomların bulunduğunu ifade etmektedir. Bu aksiyomlara göre Sovyetler Birliği dünya çapında bir devrimin tehdidini ve örneğini sunmaktaydı ve bu yüzden Sovyetler Birliği varolduğu sürece barışçıl bir birliktelik mümkün değildi.

Dönemin Amerika Birleşik Devletleri başkanı George W. Bush'un 11 Eylül sonrası demeçlerinde de yukarıda bahsettiğimiz Amerikan ideallerine ve düşman yaratma geleneğine sadık kalmıştır. Creppel'in (2005) gözlemlediği üzere Bush ilk demeçlerinde düşmanı 'iyi' 'kötü' ekseninde değerlendirmiş ve Amerika'nın düşmanını din düşmanı olarak ilan etmiştir. Ancak Bush'un sonraki dönemlerdeki açıklamaları düşmanı gittikçe soyutlaştırmaktadır. Örneğin, Bush artık savaşın belli bir noktada 'gaddarlık' karşısında olduğunu söylemeye başlamıştır, düşmanın adı dahi yok olmuştur.

3. 2000'li yılların Hollywood Sinemasında Düşman Kavramı Üzerine Etnografik Bir İnceleme

3.1. Araştırmanın Amacı:

Araştırmamız 2000'li yılların Hollywood'unda düşman kavramının nasıl ele alındığını anlamak, filmlerde ne türden düşmanların karşımıza çıktığını, bu düşmannların yaratım ve gösterim biçimlerinin neler olduğunu kavramaya çalışmak amacını taşımaktadır.

3.2. Araştırmanın Yöntemi

Hollywood sinemasında düşmanın gösterimi üzerine yapılacak olan bu araştırmada sosyal antropoloji disiplininden etnografi yaklaşımını temel alarak Altheide (1996) tarafından geliştirilen ve bu yaklaşımın medya çalışmalarına uygulandığı 'Etnografik İçerik Analizi'[2] yöntemini takip etmektedir. Araştırmanın her aşamasında Strauss ve Corbin (1998) tarafından 'Temellendirilmiş Teori' olarak adlandırdığı etnografik yöntem de temel kılavuz olarak kullanılmıştır.

Bu yöntemin seçilmesinin temel nedeni bu araştırmanın var olan teorileri farklı bir veri setiyle test etmekten ziyade antropologların ilgilendiği şekilde insanların filmlerle girdiği sembolik etkileşimin bir bölümünün anlamını ortaya çıkarmaktır. Diğer bir deyişle, bu araştırma bir 'doğrulama' alıştırması değil bir 'anlamlandırma' çabasıdır.

Ortaya çıkan ya da kendi kendine beliren anlamı yakalamak amacıyla yapılan bir çalışmada alışılagelmiş örnekleme metotlarının yararlı olmayacağını söylemek mümkündür. Çünkü Bauer ve Aarts'ın (2000) da belirttiği gibi bu türden niteliksel çalışmalarda üzerine çalışılacak kategoriler belli olmadan rastgele örnekleme vb. işlemleri yapmak mümkün olmayabilir. Bu çalışmalar zaten bu kategorilerin keşfine yöneliktir ve veriyle hiç çalışmadan sadece ön bilgilerimize dayanarak üretilen

---

[2] Altheide bu yöntemi 1996 tarihli kitabında "Niteliksel Belge Analizi" olarak da adlandırmakta. Bu araştırmada yöntemin doğduğu kaynağı daha açık bir şekilde ifade ettiği için "Etnografik İçerik Analizi" ismini tercih ettik.

kategorileri test etmek ilgilendiğimiz araştırma konusunu açıklamakta yetersiz kalabilir.

Çalışmanın yukarıda bahsedilen doğası gereği bu araştırmada temel olarak 'teorik örnekleme' yöntemi kullanılmıştır. Teorik örnekleme, araştırma boyunca eldeki örneklemin analizi sonucunda ortaya çıkan kavramlar, kategoriler ve bunların birbirleriyle olan ilişkileri ışığında genişletilmesine dayanır (Strauss ve Corbin, 1998; Altheide, 1996). Bu genişletme, varolan bütün kavram ve kategorileri ortaya çıkarmak ve bu kategoriler arasındaki ilişkileri netleştirmek amacını taşır ve araştırmacı örnekleme eklenecek verileri bu amaca uygun olarak toplar.

Bu bölümde önce etnografik yaklaşımın bu çalışmaya olan etkisini ve bu çalışmada neden normal içerik analizi yerine etnografik içerik analizi kullanıldığını açıklayacağız. Daha sonra etnografik içerik analizinin genel yaklaşımı ve pratikteki adımları üzerinde duracağız.

3.2.1. İçerik Analizi ve Etnografik İçerik Analizi Karşılaştırması

İçerik analizi dediğimiz zaman bilimsel araştırma yöntemleri derslerinde anlatılan ve temelinde ortaya konan bir araştırma sorusuna bağlı olarak önceden belirlenmiş olan analitik kategoriler ışığında bir çeşit belgeden toplanan verilerin genellikle istatistiki yöntemler kullanılarak analiz edilmesi yatar. Bu analiz sonucunda belirlenen araştırma sorusunu doğrulayacağı varsayılan farklı hipotezler bu analitik kategorilerin oluş sıklıkları kullanılarak test edilir (Hansen, 1998).

Yukarıda bahsedilen bu yöntemin herhangi bir belgeye - bizim durumumuzda bu belgeler sinema filmlerini kapsamaktadır - dayanan bir araştırmada anlamlı sonuçlar üretebilmesi için doğru soruyu sorması ve bu doğru soruyu sorduktan sonra doğru kategoriler kullanarak bu teorisini sayısal olarak test edebilmesi gerekir. Ancak böyle bir çalışma sosyal bir sürecin sonucu ortaya çıkan belgeler söz konusu olduğunda her zaman geçerli olamayabilir.

Öncelikle, belge analizine başlamadan doğru soruyu sormak kritik bir önem arz etmektedir. Halloran (1998) meseleyi diğer her sosyal bilimde olduğu gibi bir araştırmanın iyiliğinin sorulan soruya bağlı olduğunu ve sorular yetersiz şekilde

formüle edildiyse araştırmadan elde edilen sonuçların geçersiz olacağını belirtir. Halloran tam da bu yüzden kitle iletişimi araştırmalarında istatistiki kesinliğe sahip ancak gerçeklerle ilgisiz, sonuçları önemsiz, anlamsız ve hatta düpedüz geçersiz bulguların olduğunu söyler. Halloran bu makalesinde doğru soruları sormanın öneminden dem vururken özellikle insan etkileşiminin yoğun olduğu alanlarda doğru soruyu sormanın ne kadar zor olduğunu itiraf etmese de ima eder.

Doğru soru sorulsa dahi bu yöntemle yaşanabilecek problemlerden biri de doğru kategorilendirmenin yapılıp bu kategoriler üzerinden doğru hipotezlerin kurularak ana soruya bağlanmasıdır. Bu da araştırmacının veriye erişmeden karmaşık sosyal yapılar hakkında erken hüküm vererek ilgisiz veya önemsiz kategoriler üzerinde durmasına sebep olabilir. Bunun yanı sıra içerik analizinde kategoriler oluşturulurken bunların sayısallaştırılabilecek olmasına özen gösterilmesi gerekliliğinden dolayı bu daha da zor hale gelir. (Altheide, 1996).

Ancak bizim araştırma konumuzla içerik analizinin yukarıdaki sorunların da ötesinde bir uyuşmazlığı olduğunu söylemek mümkündür. Araştırmanın başlığından da anlaşılacağı üzere bu araştırma 2000'ler Hollywood'unda düşman kavramı üzerine bir anlama ve anlamlandırma çabasıdır. Diğer bir deyişle düşmanın bu filmlerdeki gösterimi üzerine keşfedici bir çalışmadır. Sıradan içerik analizi önceden ilgimizi kesin bir soruyla belli hipotezlere sınırlandırabilirsek bize fayda getirebilir. Ancak henüz pek de anlaşılamamış bir alanda dikkatimizi belli bir soruya ve bunun sonucunda kategoriye indirgemek bizi yukarıdaki tartışmadan da anlaşılacağı üzere Halloran'ın bahsettiği anlamsız, ilgisiz ve geçersiz bir yola sokabilir.

Etnografik içerik analizine daha derinlemesine girmeden önce, Altheide'ın (1996) içerik analizi ve etnografik içerik analizini karşılaştırdığı Tablo 1 yukarıda bahsedilenleri özetlemek açısından faydalı olacaktır.

	İçerik Analizi	Etnografik İçerik Analizi
Araştırma amacı	Doğrulama	Keşif; doğrulama
Geri dönüşlü araştırma tasarımı	Ender	Daima
Vurgu	Tutarlılık	Geçerlilik
Veri toplamadan analiz ve çıkarıma geçiş	Doğrusal	Geri dönüşlü, döngüsel
Araştırmacının dahil olduğu safha	Veri analizi ve çıkarım	Tüm safhalarda
Örneklem	Rassal veya katmanlı	Amaçsal ve teorik
Önceden kurulmuş kategoriler	Hepsi	Bazıları
Veri toplamak için gereken eğitim	Az	Kayda değer miktarda
Veri çeşidi	Sayısal	Sayısal; anlatısal
Veri giriş noktaları	Tek	Çoklu
Anlatısal tarif ve yorumlar	Ender	Daima
Araştırma esnasında ortaya kavram çıkışı	Ender	Daima
Veri analizi	İstatistiki	Metinsel; istatistiki
Veri gösterimi	Tablolar	Tablo ve metinler

Tablo 1. İçerik Analizi ile Etnografik İçerik Analizinin Karşılaştırması

3.2.2. Etnografik İçerik Analizi

Genel anlamıyla etnografi insanların ve onların kültürlerinin tarifi olarak tanımlanabilir (Altheide, 1996). Örneğin 'etnografik belgesel'lerden bahsedildiğinde belli bir kültürü her türlü pratiği ve ritüeliyle bize tarif etmeye ve göstermeye çalışan bir belgesel kast edilir. Ancak etnografi aynı zamanda insanların 'anlamlı' davranışlarda bulundukları herhangi bir durumun incelenmesi için kullanılabilecek bir araştırma yöntemini de ifade eder (Altheide, 1996). Bu anlamlı davranışlar da zaten araştırma konusu edilen topluluğun kültürünü incelemek için en önemli bilgi kaynağını oluşturur denilebilir. Etnografik kültür araştırmaları genellikle katılımcı gözlem, röportaj ve bunlara dayandırılan kavramsal kodlamalarla yapılmaktadır.[3]

Etnografik araştırmaların ve Altheide (1996) tarafından geliştirilen etnografik içerik analizi yönteminin temelinde kendisinin de belirttiği gibi George Herbert Mead'in sembolik etkileşimci teorik anlayışı yatar. Altheide araştırmasını bu anlayışla tutarlı üç varsayıma dayandırmaktadır:

1. Sosyal hayatta herhangi bir durumun tanımı bir iletişim ve çıkarım süreçlerinin bütününden oluşur.

2. Bu iletişim süreci subje ile obje arasındaki ayrımı yıkar ve sonucunda deneyimlediğimiz ve olağan karşıladığımız durumu oluşturur.

3. İnançlarımız, değerlerimiz ve kişiliğimiz de dahil olmak üzere her şey sürekli yapım aşamasındadır ve hepsi birer süreçtir.

Bu varsayımların ışığında sembolik etkileşimci anlayış, sosyal bir davranışın anlamı, bu davranışın ortaya çıktığı durum ve iletişim sürecinde etkileşimin önemine odaklanır ve 'bağlam', 'süreç' ve 'ortaya çıkış' kavramlarına özel ilgi gösterilir (Altheide, 1996).

Araştırma konusu edilen belgeyi çevreleyen durum olarak tanımlayabileceğimiz bağlam eldeki belgenin önemini anlamamıza yarar (Altheide,

[3] Bu yöntemle ilgili daha çok bilgi edinmek için Straus ve Corbin (1998), Lofland et al. (2005) ve Spradley (1979)'den faydalanılabilir. Ayrıca Geertz (1973), Goffman (1990) ve Abolafia (1996) da faydalı etnografik araştırma örneklerini sunmaktalar.

1996). Süreç ise araştırmamızda yer verdiğimiz belgeye nasıl yaklaşmamız gerektiği hakkında bize bilgi verir. Örneğin, bu araştırmada incelenen sinema filmleri Hollywood kurumu bağlamında bir anlam kazanmaktadır ve Hollywood'un genel geçer yapım süreçleriyle üretildiklerinden dolayı yapılacak çıkarımlarda buna dikkat edilmesi gerekmektedir.

Bu önemlerinden dolayı herhangi bir etnografik içerik analizinden önce bağlam ve süreç hakkında derinlemesine bilgi edinilmesi gerekmektedir. Bu sebepten dolayı bu tezin ilk aşamasında Hollywood'un kökenlerine ve yapım şirketlerinin hangi ekonomi politik ilişkiler ağı içerisinde bu filmleri ürettiğine ve bu üretimin hangi süreçlerle gerçekleştiğine dair bir araştırma yapılmıştır. Bu araştırma tezin ilk bölümünü oluşturmaktadır.

'Ortaya çıkış' kavramı ise aslında doğrudan bu çalışmanın anlamaya çalıştığı olgudur. Bir belgedeki kavramlar çok ender olarak kendini hemen gösterir veya hemen anlaşılır olabilir (Altheide, 1996). Kavramlar ve kategoriler belgelerden elde edilen verilerle ortaya çıkar. Aslında bu çalışma süreci hayattaki anlamlandırma sürecinin bir yansımasıdır denilebilir. Yukarıda da bahsettiğimiz gibi her şey sürekli değişen durumlardan ibarettir ve bu anlama ve çıkarım süreci içerisinde bir anda 'ortaya çıkar' diyebiliriz.

Bağlam, süreç ve ortaya çıkış kavramlarının ışığında bir belge araştırmacının, sembolik anlamı bir bağlama oturtmasına, yaratım sürecini ve toplumsal tanımlamalar üzerindeki etkisini takip etmesine ve anlayışın detaylı bir soruşturma sonucu nasıl ortaya çıktığını anlamasına yarar (Altheide, 1996). Bu araştırmanın da sinema filmlerinde dikkat ettiği unsurlar, Altheide (1996) tarafından öne sürülen belgeye yaklaşımını örnek almaktadır:

1. Belgenin yaratıldığı süreç, bağlam ve belgenin önemi,

2. Belgenin durumu izleyici için nasıl tanımlayıp anlamı açıklığa kavuşturduğu.

İlk madde giriş bölümünde kapsanırken ikinci madde asıl araştırmanın bel kemiğidir. Bu araştırma 2000'lerde Hollywood sinemasında düşman kavramını nasıl

tanımlandığı ve izleyici için düşman olarak anlamlandırıldığı üzerinedir. Bundan dolayı bu araştırma belgesinin anlamlandırma sürecini ortaya koymak iddiasındadır.

3.2.3. Etnografik İçerik Analizinin Adımları

Bu bölümde etnografik içerik analizini Altheide (1996) tarafından belirtilen adımları takip ederek tanıtacağız.

3.2.3.1. Araştırılmak üzere bir konu/problem seçmek

Bu ilk adım araştırılmak istenenin ne olduğuna karar verilmesidir. Etnografik bir araştırma sınırları kesin bir araştırma sorusuyla veya bir hipotez ile başlamamaktadır. Onun yerine eldeki konunun araştırılması için geçerli ve ilgili soruların ilk belge analizleriyle ortaya çıkması beklenir. Yukarıda da bahsettiğimiz gibi sıradan içerik analizinin problemlerinden birisi araştırmanın başında araştırmanın geçerliliğini sınırlayabilecek sorularla başlamasıdır. Ancak yine de her çalışma gibi etnografik içerik analizi de belli bir alana olan ilgiden doğar. Dikkat edilmesi gereken Strauss ve Corbin (1998) tarafından da bahsettiği gibi araştırma konusunun dar tutulmayıp niteliksel bir analize ihtiyacı olan esnekliğe ve özgürlüğe sahip olmasının sağlanabilmesidir. Bu konu araştırma esnasında daraltılabilir veya yönü değiştirilebilir. Bu çalışmada seçilen konu 2000'ler Hollywood sinemasında düşman kavramıdır, yönü veya kapsamı değiştirilmemiş; ancak aranıldığı gibi geniş bir araştırma konusu olarak yeterli esnekliği sağlamıştır.

3.2.3.2. Bilgi kaynağının süreç ve bağlamını daha iyi tanımak

Bu adım önceki bölümde bahsedildiği gibi etnografik bir çalışmanın ön koşulu olan belgenin üretildiği başlangıç ve sürecin daha iyi tanınmasını amaçlar. Bu tezin ilk bölümü bu yeterliliği yerine getirmektedir. Ancak ilk bölüm bağlam ve süreci içerse de bir sinema filminin sahip olduğu ve sinema filmlerini içeren herhangi bir çalışmada dikkat edilmesi gereken genel unsurları içermemektedir. Aşağıda Newbold (1998) tarafından yapılmış olan film unsurlarını sınıflandırması yer

almaktadır. Bu sınıflandırma bir belge olarak sinema filmini izlerken bir filmde dikkat edilmesi gerekenler açısından bize çok faydalı olmuştur.[4]

3.2.4. İlk birkaç belgenin incelenmesi

Bu adım çalışmanın geri kalanında rehberlik yapacak ilk kavramları ve kategorilerin ortaya çıkarıldığı adımdır. İncelenen bu ilk belgeler amaca göre ayrıntılı bir biçimde kodlanır. Bu kodlama şekline Strauss ve Corbin (1998) 'açık kodlama' adını veriyor. Bu kodlama şekli yazılı bir belgede belgeyi satır satır inceleyerek aday kavramları teker teker işaretlemeyi gerektirir. Bu zahmetli olmasına rağmen en zengin şekilde kavramlar üretilmesini sağlayan kodlama şeklidir. Burada odak noktası kavramlar arası ilişkilerden ziyade yeni ve takip edilme potansiyeli olan kavramları ortaya çıkarabilmektir. Ancak ilk kategoriler de bu aşamada ortaya çıkacaktır. Satırlardan sonra cümleler ve paragraflar da içerdikleri kavramlara ve genel anlatıma göre kodlanabilir.

Ancak sinema filmlerinde satırlar, cümleler veya olmadığı için bu kodlama şeklini görüntülü belgelere genişletmek gerekmekte. Bu da ikinci adımda belirtilmiş olan temel unsurlarının her biri üzerinde araştırmanın konusuna uygun olarak kodlanması ile sağlanır. Yani bir sinema filminde de bahsi geçen unsurlar önce plan plan, sonra sahne sahne, sonra da sekans sekans değerlendirilip ilk kavramlar ve bu kavramlar arasında oluşabilecek olası ilişkiler ve kategoriler bulunur.

Bu noktada kodlamanın, yani kavramsallaştırmanın ve kategorilendirmenin nasıl yapıldığı üzerinde durursak; araştırmacının yapması gereken sürekli verisi üzerinden kendisine sorular sormak ve kavramları birbirleriyle karşılaştırmaktır olacaktır.

Strauss ve Corbin (1998, s.77) dört soru çeşidini ayırt etmektedirler:

1. Duyarlılık kazanma soruları: Bu sorular araştırmacıyı verinin ne ifade ettiğine yöneltmeye çalışır. Örnek sorular: Burada neler oluyor? Hangi karakterler burada etken? Durum nasıl tanımlanabilir? Karakterler burada ne yapıyor?

---

[4] Newbold (1998)'un sınıflandırması Ek bölümünde bulunabilir.

2. Teorik sorular: Bu sorular araştırmacının süreci, farklılıkları ve kavramlar arası bağlantılar kurmasını sağlar. Örnek sorular: Bu kavramın diğerinden farkı ne? Şöyle olsaydı ne olurdu? Zamanla olaylar ve hareketler nasıl değişiyor?

3. Pratik ve yapısal sorular: Bu sorular teorik örnekleme ve ortaya çıkmakta olan teorinin içeriğiyle ilgili araştırmacıya yararlı olacak sorulardır. Örnek sorular: Hangi kavramlar yeterince temellendirilemedi? Ortaya çıkmakta olan teoriyle ilgili yeni verilere nasıl ulaşabilirim? Teorimde mantıksızlıklar var mı?

4. Rehber sorular: Bu sorular araştırmacının belgesinden bilgi edinmek üzere soracağı sorulardır. Örneğin araştırmacı ilk izlediği filmlerde aklında belli bir açıda belli bir durumu görüp görmediğini kendine sorar. İleriki aşamalarda bu sorular gittikçe karmaşıklaşabilir.

Bu sorularla beraber araştırmacının sürekli olarak 'teorik karşılaştırmalar' yapması bu yöntem için anahtar konumdadır (Strauss ve Corbin, 1998). Araştırmacı araştırmanın her aşamasında farklı kavram ve kategorileri birbirleriyle karşılaştırıp aradaki farkları ve benzerlikleri yakalayarak kavram ve kategorileri hakkında daha fazla bilgi edinip böylece bunları bir teoriye bağlayabilir.

Bu araştırma özelinde bu adımda *The Patriot* ve *Black Hawk Down* filmleri izlendi ve ortaya çıkan ilk kavramlardan örnekler şunlar: vahşi düşman, acımasız düşman, açgözlü düşman, irrasyonel düşman, insani değerlerden yoksun düşman.

3.2.5. İncelenen belgelerden ilk kavramlar ve kategorilerle ilk taslak protokolün üretilmesi

Bu adımda üçüncü adımdan edinilen bilgilerle daha sonra incelenecek belgelere yaklaşmayı kolaylaştırmak ve sistematik hale getirmek için bir protokol oluşturulur. Burada protokolden kasıt araştırmacının belgeyi incelerken kendine ve verisine soracağı soruların bulunduğu bir listedir. Böylece araştırmacı önceden edindiği bilgilerin ışığında yeni belgelerine daha sağlıklı bir biçimde yaklaşabilir (örneği için, Altheide, 1996: 39-40).

2000'li Yılların Hollywood Sinemasında Düşman Kavramı başlıklı araştırmamızda her film incelemesi için geçerli olacak şöyle bir protokol oluşturuldu:

1. Filmin Adı:
2. Yapım Yılı:
3. Yapımcı:
4. Yönetmen:
5. Sinema Dağıtımcısı:
6. Hikayenin Geçtiği Zaman:
7. Hikayenin Geçtiği Coğrafya:
8. Düşmanın Görünümü:
9. Düşmana ait karakter özellikleri:

9a. Soğukkanlılık:
9. Vahşet:
9c. Acımasızlık:
9d. Kişisel ve Politik Çıkarlar:
9e. Açgözlülük:
9f. Kibir:
9g. Mantık Dışı Davranış
9h. İnsani Değerlerden Yoksunluk:

3.2.6. Yeni belgelerin incelenmeye devam edilmesi

Bu adımda incelenmesi planlanan belgeler dördüncü adımdaki protokol aracılığıyla incelenir.

Araştırmanın bu adımında Pearl Harbor, Van Helsing, Kingdom of Heaven, Hurt Locker ve Body of Lies filmleri izlenmiştir.

3.2.7. Protokolün gözden geçirilip yeni oluşan kavramlar ve kategorilerle güncellenmesi

Bu adım beşinci adımda incelenen belgelerin üçüncü adımda bahsedilen kodlama, soru sorma ve karşılaştırma teknikleriyle ortaya çıkarılan yeni kavramlarla

incelenmesi sonucu protokolün güncellenmesini esas alır. Ayrıca bu adımda süregelen güncellemelerle beraber yavaş yavaş kavramlar arası ilişkiler kurulmaya ve kategoriler daha belirgin ortaya çıkmaya başlar.

Araştırmanın bu aşamasında dördüncü adımdaki protokole bazı eklemelerde bulunarak şu protokolü oluşturduk:

1. Filmin Künyesi:

1a. Filmin Adı:

1b. Yapım Yılı:

1c. Yapımcı:

1d. Yönetmen:

1e. Sinema Dağıtımcısı:

2. Filmdeki Hikayenin Zamansal ve Mekansal Konumu:

2a. Filmdeki Hikayenin Geçtiği Zaman:

2b. Filmdeki Hikayenin Geçtiği Coğrafya:

3. Düşmanın Konumlandırılışı:

3a. Soyut Düşman:

3b. Somut Düşman:

4. Düşman Karakter:

5. Düşmanın Görünümü:

5a. Dış Görünümü:

5b. Kıyafeti:

5c. Etnik Kökeni:

6. Düşmanı biçimlendiren özellikler:

6a. Soğukkanlılık:

6b. Vahşet:

6c. Acımasızlık:

6d. Açgözlülük:

6e. Kibir:

6f. Mantık Dışı Davranış

6g. İnsani Değerlerden Yoksunluk:

7. Düşmanın Kişisel ve Politik Çıkarları:

8. Düşmanın Sinemasal Gösterimi:

8a. Çekim Ölçekleri:

8b. Kamera Açıları:

8c. Işık:

3.2.8. Teorik Örnekleme

Yedinci adım olarak gözükse de teorik örnekleme bu araştırmanın her aşamasında kullanılmıştır. Giriş kısmında da belirttiğimiz üzere teorik örnekleme, ortaya çıkan kavramlar ve kategorilerin zenginleştirilmesi veya aralarındaki ilişkilerin daha net ortaya çıkarılması için kullanılır (Straus ve Corbin, 1998; Altheide, 1996).

Burada dikkat edilmesi gereken konu örneklemenin bu araştırmada filmler üzerinden değil kategoriler ve kavramlar üzerinden yapılmasıdır. Çünkü amaç herhangi bir film seçildiğinde bunun içinde belli bir kavramın olup olmayacağını tahmin etmek değil, belli kavramların ve kategorilerin nasıl etkileşimde olduğudur. Bu konu niteliksel araştırma teknikleri literatüründe tartışılmıştır (Bauer ve Aarts, 2000).

Bauer ve Aarts (2000) bu örnekleme yöntemi sonucu oluşan bütüne örneklem değil 'korpus' adını vermektedirler. Korpus dilbilimde külliyat anlamına gelir ve ampirik dilbilimcilerin sonsuz anlatım biçimine olanak veren dilin içerisinden kendi araştırmalarıyla alakalı sonlu bir veri seti oluşturma çabasının ürünüdür. Barthes (1967) bu kavramı dilden başka türdeki verilerle çalışırken de kullanmıştır. Bauer ve Aarts korpusun oluşturulmasında üç aşamadan bahsetmektedirler: erken örnekleme, erken örneklemin analizi ve korpusun yeni bir çeşitlilik bulunamamasına kadar genişletilmesi (s.31).

Buradaki soru, teorik örnekleme sürecinin veya başka bir deyişle korpusun genişlemesinin ne zaman sona ereceğidir denilebilir. Bu süreç araştırmadaki her kategori 'doyum'a ulaştığında son bulur. Strauss ve Corbin (1998) doyuma ulaşıldığının nasıl anlaşılacağını şöyle tarif etmektedirler:

1. Herhangi bir kategoriyle ilgili yeni bir veriyle karşılaşılmaması,

2. Kategorilerin çeşitlilik açısından yeterince zengin olması,

3. Kategoriler arasındaki ilişkilerin sağlam bir şekilde ortaya konabilmesi.

3.2.9. Verinin toplanması

Bu adım araştırmada kullanılacak olan verinin büyük oranda elde edilmesini kapsamaktadır. Analizi yapılacak belgelerin çoğunluğu incelenmiş durumdadır.

Bu araştırmanın sonuna varıldığında, *Mission Impossible II* (2000), The *Patriot* (2000), *Pearl Harbor* (2001) *Black Hawk Down* (2001), *Die Another Day* (2002), *xXx* (2002), *Tears of The Sun* (2003) *Bad Boys II* (2003) *The Last Samurai* (2003), *The Bourne Supremacy* (2004), *Troy* (2004), *Van Helsing* (2004), *Kingdom of Heaven* (2005), *War of The Worlds* (2005), *300* (2006), *Eragon* (2006), *The Da Vinci Code* (2006), *The Kingdom* (2007), *The Bourne Ultimatum* (2007), *Body of* Lies (2008), *Hancock* (2008), *Quantum of Solace* (2008), *Inglorious Basterds*(2009), *G.I. Joe The Rise of Cobra* (2009) ve *The Hurt Locker* (2009) filmleri izlenmiştir.

3.2.10. Kavramsal güncellemelerle ve veri kodlamasıyla veri analizinin gerçekleştirilmesi

Üçüncü adımda kodlamanın genel ilkelerini açıklamıştık. Bu aşamada verinin büyük oranda toplanmış olmasıyla beraber artık kavramların kategeorilerle ve kategorilerin birbirleriyle olan ilişkleri ortaya çıkarılmaya çalışılır. Bu türden bir ilişkilendirme sürecine Strauss ve Corbin (1998) 'eksenel kodlama' adını veriyorlar. Kategorileri eksenlerle temsil ettiğimizde eksenel kodlama kavramları bulundukları eksenlerle ve farklı eksenlerin birbirleriyle kesiştikleri noktaları ortaya çıkarmaya çalışır. Bu adımda bazı kategorilerin içerikleri veya bu kategoriler arasındaki ilişkiler yeterince oluşturulamamışsa teorik örnekleme tekrar bu eksiklikler ışığında kullanılır. Bu aşamanın sonuna doğru araştırmanın sonuçları ortaya çıkmaya başlaması beklenir.

3.2.11. Kategoriler ve kavramlar arasındaki uç örneklerin ve temel farklılıkların karşılaştırılması ve her kategori için özel notların alınması

Bu adımda araştırmacı daha seçici ve ayrıştırıcı sorularla kategorileri düzenler ve daha fazla veriye ihtiyacı olup olmadığına karar verir. Bu karakterdeki kodlamaya Strauss ve Corbin (1998) 'ayrıştırıcı kodlama' adını vermektedirler. Bu aşamada ayrıştırıcı kodlamayla beraber kategoriler ve sonuç olarak teorinin parçaları birbirlerine entegre edilip ayrıntılandırılır.

3.2.12. Her kategori için alınan notlara tipik bir vaka eklenmesi. Uçlardaki ve şaşırtıcı durumların not edilmesi

3.2.13. Bulguların çıkarımlar ve anahtar kavramlar aracılığıyla birbirlerine bağlanması.

On bir ve on ikinci adımlar sonucu araştırma bulguları ve sonuçlarıyla beraber ilgili organlara sunulmaya hazır hale gelir. On birinci adım araştıma sunulduğunda teoriyi temsil edecek örneklerin toplanmasına denk gelir. On ikinci adım ise çalışmanın sonucunda elde edilen bilgilerle bütünlüklü bir teorinin oluşturulmasına dayanır. Böylece artık bütün kategoriler yeterli çeşitliliğe ulaşmış, bu çeşitlilik bir ilişkiler ağıyla örülmüş ve sonuçlar elde edilmiş olur diyebiliriz.

3.3. Araştırma Bulguları:

Araştırma bulguları filmlerin isimlerine göre sıralanmıştır. Bu bulgular yöntem kısmında açıkladığımız üzere protokoller halinde derlenmiştir.

3.3.1. *The Patriot* (*Vatansever*)

Yapım Yılı: 2000
Yapımcı: Columbia Pictures Corporation, Centrepolis Entertainment, Mutual Film Company, Global Entertainment Productions GmbH & Company Medien KG
Yönetmen: Roland Emmerich
Sinema Dağıtımcısı: Sony Pictures Entertainment, Columbia Pictures (ABD)
Hikayenin Geçtiği Zaman: Amerikan Bağımsızlık Savaşı'nın ilk dönemi (1776-1780)

Hikayenin Geçtiği Coğrafya: Güney Carolina (ABD)
Düşmanın Konumlandırılışı:
Soyut Düşman: Emperyalizm
Somut Düşman: İngiltere
Düşmanın Görünümü: İngiliz Askerleri
Düşman Karakter: İngiliz Komutan
Düşmanın Dış Görünümü
Kıyafet: Kırmızı, Temiz, İngiliz Ordu Üniforması
Etnik Köken: Beyaz
Düşmanı biçimlendiren özellikler:
Soğukkanlılık – Gözünü kırpmadan insanları öldürüyor
Vahşet – Filmde bir çok durumda İngilizlerin gerilerinde bıraktıkları cesetlerle yarattıkları vahşetin boyutu çiziliyor
Acımasızlık – Küçük çocukları dahi öldürebiliyorlar
Açgözlülük - isyancıların yokedilmesine karşılık toprak (Ohio) talep etmesi.
Kibir – Atının üzerinden inmemesi, kiliseye dahi atıyla girmesi
İrrasyonel – Savaş gereği olmasa dahi insan öldürmesi
İnsani Değerlerden Yoksunluk – Bütün bir kasaba halkını kiliseye doldurarak yakması
Düşmanın Kişisel ve Politik Çıkarları: Komutanın üslerinin uyarısına rağmen kişisel sebepler dolayısıyla adil savaşmayı reddetmesi
Düşmanın Sinemasal Gösterimi
Teknik Unsurlar:
Çekim Ölçekleri: Orta Plan ve Uzak Çekim
Kamera Açıları: Normal Açı ve Düşük Açı
Işık: High Key

3.3.2. *Mission Impossible II (Görevimiz Tehlike II)*

Yapım Yılı: 2000
Yapımcı: Paramount Pictures, Cruise/Wagner Productions, Munich Film Partners & Company (MFP) MI2 Productions

Yönetmen: John Woo

Sinema Dağıtımcısı: Paramount Pictures (ABD)

Hikayenin Geçtiği Zaman: Zaman belirtilmemiş

Hikayenin Geçtiği Coğrafya: Amerika Birleşik Devletleri

Düşmanın Konumlandırılışı:

Soyut Düşman:

Somut Düşman:

Düşmanın Görünümü: Adı açıklanayan bir suç örgütü

Düşman Karakter: Örgütün başı

Dış Görünümü:

Kıyafet: Temiz, çoğunlukla spor

Etnik Köken: Beyaz

Düşmanı biçimlendiren özellikler:

Soğukkanlılık – Gözünü kırpmadan insanları öldürüyor

Vahşet –

Acımasızlık – Bir uçak dolusu insanı öldürüyorlar

Kişisel ve Politik Çıkarlar –

Açgözlülük – Biolojik silahı çalarak satmak istiyorlar

Kibir –

Mantık dışı davranış–

İnsani Değerlerden Yoksunluk –

Düşmanın Sinemasal Gösterimi:

Teknik Unsurlar:

Çekim Ölçekleri: Yakın Çekim, Ayrıntı Çekim, Orta Plan

Kamera Açıları: Normal Açı

Işık: High Key

3.3.3. *Black Hawk Down* (*Kara Şahin Düştü*)

Yapım Yılı: 2001

Yapımcı: Revolution Studios, Jerry Bruckheimer Films, Scott Free Productions

Yönetmen: Ridley Scott

Sinema Dağıtımcısı: Columbia Pictures (ABD)

Hikayenin Geçtiği Zaman: 1993, 3-4 Ekim

Hikayenin Geçtiği Coğrafya: Somali

Düşmanın Konumlandırılışı:

Soyut Düşman: Soykırım

Somut Düşman: Somalili milisler, Bakara Pazarı Bölgesi

Düşmanın Görünümü: Mogadishudaki milisler ve destekçi siviller

Düşman Karakter:

Dış Görünümü:

Kıyafet: eski askeri giysiler, çoğunlukla kirli, eski gündelik giysiler

Etnik Köken: Afrikalı/Siyah

Düşmana ait karakter özellikleri:

Soğukkanlılık – Aidid yönetimindeki bölgede herkes silahlı, sağa sola ateş açılması, insanların öldürülmesi normal karşılanıyor.

Vahşet – 300.000 sivili öldürdükleri bilgisi veriliyor

Acımasızlık – soykırım yapıldığı bilgisi veriliyor

Kişisel ve Politik Çıkarlar –

Açgözlülük –

Kibir –

Mantık dışı davranış – Milisler ve destekçi sivilleri zombi gibi saldırı halinde görüyoruz

İnsani Değerlerden Yoksunluk – mülkleri talan ederken ve rastgele ateş ederken görüyoruz, bölgedeki pazarda silahlar ve kurşunlar satılıyor

Düşmanın Sinemasal Gösterimi –

Sıklıkla düşman arkadan, saldırı konumunda gösteriliyor.

Teknik Unsurlar: Bölge içinde milisler sıklıkla, tepeden tüm şehri alacak şekilde, uydu görüntüsü gibi veriliyor.

Çekim Ölçekleri: Uzak Çekim, Genel Çekim

Kamera Açıları: Normal Açı

Işık: High Key

Mercekler: Geniş Açılı Mercek

3.3.4. *Pearl Harbor*

Yapım Yılı: 2001

Yapımcı: Touchstone Pictures, Jerry Bruckheimer Films,

Yönetmen: Michael Bay

Sinema Dağıtımcısı: Buena Vista Pictures

Hikayenin Geçtiği Zaman: 1941

Hikayenin Geçtiği Coğrafya: Hawai

Düşmanın Konumlandırılışı:

Soyut Düşman:

Somut Düşman: Japonya, Almanya

Düşmanın Görünümü: Japon Komutanlar ve Pilotlar, Savaş uçakları

Düşman Karakter:

Dış Görünümü:

Kıyafet: Japon askeri üniforması, düzenli, temiz

Etnik Köken: Japon

Düşmana ait karakter özellikleri:

Soğukkanlılık – Görev bilinciyle, robot gibi emirlere uyuluyor

Vahşet – ölmekte olan Amerikan askerlerinin ve yaralıların gösterilmesiyle veriliyor

Acımasızlık – sadece askeri filoyu değil sokakları da bombaladıkları gösteriliyor

Kişisel ve Politik Çıkarlar – Amerika'nın pasifikteki varlığını yoketmek. Savaştaki tek amaçları Amerika'ya yapacakları saldırıymış gibi.

Açgözlülük –

Kibir –

Mantık dışı davranış–

İnsani Değerlerden Yoksunluk – Kişisel, bireysel varlıklarından çok birbirinin aynı, ölüme hazır askerler olarak veriliyorlar. Sistematikler ve robot gibiler

Düşmanın Sinemasal Gösterimi –

Teknik Unsurlar:

Çekim Ölçekleri: Uzak Çekim, Genel Çekim

Kamera Açıları: Normal Açı

Işık: Low Key

3.3.5. *Die Another Day* (*Başka Gün Öl*)

Yapım Yılı: 2002

Yapımcı: Eon Productions,

Yönetmen: Lee Tamahori

Sinema Dağıtımcısı: Buena Vista Pictures

Hikayenin Geçtiği Zaman: Zaman belirtilmemiş

Hikayenin Geçtiği Coğrafya: Kuzey Kore, Küba, İngiltere, İzlanda

Düşmanın Konumlandırılışı:

Soyut Düşman:

Somut Düşman: Kuzey Kore

Düşmanın Görünümü: Kuzey Koreli Askerler, Gustav Graves ve adamları

Düşman Karakter: Gustav Graves

Dış Görünümü: Sofistike, iyi giyimli, karizmatik

Kıyafet: son moda spor ve klasik takım giysiler

Etnik Köken: İngiliz/Kuzey Koreli

Düşmana ait karakter özellikleri:

Soğukkanlılık –

Vahşet – Bond'a Kuzey Koreli askerlerin işkence ettiklerini görüyoruz

Acımasızlık –

Kişisel ve Politik Çıkarlar – Para ve gücün peşinde olduğunu dile getiriyor

Açgözlülük – Kaçak Afrika elmaslarıyla bir servet kurmuş olsa da bunun arkasında dünyadaki en büyük politik güç olma amacı yatıyor

Kibir –

Mantık dışı davranış–

İnsani Değerlerden Yoksunluk – Babasını öldürmekten çekinmiyor

Düşmanın Sinemasal Gösterimi –

Teknik Unsurlar:

Çekim Ölçekleri: Yakın Çekim, Orta Plan

Kamera Açıları: Normal Açı

Işık: Low Key

3.3.6. *xXx (xXx Yeni Nesil Ajan)*

Yapım Yılı: 2002

Yapımcı: Revolution Studios, Original Film

Yönetmen: Rob Cohen

Sinema Dağıtımcısı: Columbia Pictures (ABD)

Hikayenin Geçtiği Zaman: Belirtilmemiş

Hikayenin Geçtiği Coğrafya: Doğu Avrupa

Düşmanın Konumlandırılışı:

Soyut Düşman: terörizm

Somut Düşman: Anarchy 99 örgütü

Düşmanın Görünümü:

Düşman Karakter: Anarchy 99'un lideri, eski bir sovyet askeri

Dış Görünümü:

Kıyafet: Gotik/spor giysiler

Etnik Köken: Doğu Avrupalı

Düşmana ait karakter özellikleri:

Soğukkanlılık – Görev bilinciyle, robot gibi emirlere uyuluyor

Vahşet –

Acımasızlık – bilimadamlarını bir odanın içine toplayıp biyolojik silahla öldürüyor

Kişisel ve Politik Çıkarlar – Tüm dünyaya anarşi ve kaos getirmek kurulu düzeni yoketmek istiyor

Açgözlülük –

Kibir –

Mantık dışı davranış – Sivilleri öldürerek düzeni bozmayı planlıyor

İnsani Değerlerden Yoksunluk –

Düşmanın Sinemasal Gösterimi –

Teknik Unsurlar:

Çekim Ölçekleri: Orta Plan, Yakın Çekim

Kamera Açıları: Normal Açı

Işık: Low Key

3.3.7. *Tears of The Sun* (*Güneşin Gözyaşları*)

Yapım Yılı: 2003

Yapımcı: Cheyenne Enterprises, Michael Lobell Productions, Revolution Studios

Yönetmen: Antoine Fuqua

Sinema Dağıtımcısı: Columbia Pictures (ABD)

Hikayenin Geçtiği Zaman: Zaman belirtilmemiş

Hikayenin Geçtiği Coğrafya: Nijerya

Düşmanın Konumlandırılışı:

Soyut Düşman:

Somut Düşman: Asi General Mustafa Yakubu ve adamları, bölgenin tamamı

Düşmanın Görünümü: Fulani Kabilesinden Müslüman İsyancılar

Düşman Karakter:

Dış Görünümü:

Kıyafet: askeri üniformalar

Etnik Köken: Afrikalı

Düşmana ait karakter özellikleri:

Soğukkanlılık –

Vahşet – Köyleri basarak Hristiyan Igbo kabilesinden olan herkesi öldürüyorlar. Emziren annelerin göğüslerini kesmiş oldukları, küçük çocukları öldürmüş oldukları gösteriliyor.

Acımasızlık – çocukları ve bebekleri öldürüyorlar

Kişisel ve Politik Çıkarlar – Igbo kabilesini yoketmek

Açgözlülük –

Kibir –

Mantık dışı davranış–

İnsani Değerlerden Yoksunluk – Kadın ve çocukları öldürüp, kadınlara tecavüz ediyorlar, öldürecekleri insanlara işkence yapıyorlar, hastaları ve din görevlilerini öldüyorlar.

Düşmanın Sinemasal Gösterimi –

Düşman genellikle arkadan ve saldırı halinde gösteriliyor

Teknik Unsurlar:

Çekim Ölçekleri: Uzak Çekim, Genel Çekim

Kamera Açıları: Normal Açı

Işık: Low Key

3.3.8. *Bad Boys II (Çılgın İkili II)*

Yapım Yılı: 2003

Yapımcı: Columbia Pictures Corporation, Don Simpson/Jerry Bruckheimer Films

Yönetmen: Michael Bay

Sinema Dağıtımcısı: Columbia Pictures

Hikayenin Geçtiği Zaman: Zaman Belirtilmemiş

Hikayenin Geçtiği Coğrafya: Miami, Küba

Düşmanın Konumlandırılışı:

Soyut Düşman:

Somut Düşman: Uyuşturucu Kaçakçıları

Düşmanın Görünümü:

Düşman Karakter: Uyuşturucu üretici ve satıcısı Johnny Tapia, uyuşturucu satan Rus mafyası

Dış Görünümü:

Kıyafet: gösterişli, görgüsüzce lüks

Etnik Köken: Kübalı, Rus

Düşmana ait karakter özellikleri:

Soğukkanlılık – Öldürtüp, parçalattırdığı insanın yanında iş anlaşması yapıyor

Vahşet – Rus mafyasından birini öldürterek cesedini küçük parçalara ayırttırıyor.

Acımasızlık – cinayetin yanı sıra, uyuşturucu pazarlıyor

Kişisel ve Politik Çıkarlar – Küba, Amerika arası uyuşturucu trafiğinin patronu olmak

Açgözlülük – Sahip olduğu zenginlikten çok daha fazlasını istiyor

Kibir –

Mantık dışı davranış– Evindeki fareleri tabancayla öldürmesi

İnsani Değerlerden Yoksunluk – uyuşturucu satarak gençleri zehirliyor, farklı kadınlarla (çoğu zaman birden çok kadınla) beraber olduğunu görüyoruz

Düşmanın Sinemasal Gösterimi –

Teknik Unsurlar:

Çekim Ölçekleri: Orta Plan, Yakın Çekim

Kamera Açıları: Normal Açı

Işık: Low Key

3.3.9. *The Last Samurai* (*Son Samuray*)

Yapım Yılı: 2003

Yapımcı: Warner Bros Pictures, The Bedford Falls Company, Cruise Wagner Productions, Radar Pictures

Yönetmen: Edward Zwick

Sinema Dağıtımcısı: Warner Bros Pictures

Hikayenin Geçtiği Zaman: 1876

Hikayenin Geçtiği Coğrafya: Japonya

Düşmanın Konumlandırılışı:

Soyut Düşman: Modernliğin getirdiği insanlıktan uzaklaştırma

Somut Düşman: Samuraylar/ Japon İmparatorunun modern ordusu

Düşmanın Görünümü: samuraylar/modern askerler

Düşman Karakter: Samurayların başı/ İmparatorun baş danışmanı/ Amerikalı Albay

Dış Görünümü:

Kıyafet: samuray giysileri/ modern japon askeri üniforması/ modern batılı giysiler. İmparatorun ordusu başta gündelik köylü giysileri içerisinde gösterilirken, düşman konumuna getirildikten sonra bir örnek ordu üniformasında gösteriliyor.

Etnik Köken: Japon/Beyaz Amerikalı

Düşmana ait karakter özellikleri:

Soğukkanlılık –

Vahşet – Nathan Algren filmin başında Amerikalıların yeni savaşmış olduğu Kızılderilileri "Onlar kafa derisi yüzerler" diyerek tanımlıyor.

Acımasızlık –

Kişisel ve Politik Çıkarlar – Baş danışman, ülkesinin geleneksel ve kültürel değerlerini hiçe satarak ekonomik çıkarlar peşinde

Açgözlülük – Baş danışman, ülkesiyle yapılacak olan anlaşmalara aracı olarak kişisel servetini büyütüyor

Kibir –

Mantık dışı davranış – Albay kişisel intikam duygusuyla saldırıyor

İnsani Değerlerden Yoksunluk – Geleneklerle ve insan onuruyla ilgili olan şeyleri Albay ve baş danışman gericilik ve ilkellik olarak değerlendiriyor

Düşmanın Sinemasal Gösterimi –

Teknik Unsurlar: Samurayların savaş alanında düşman konumunda gösteriminde sislerin içinden silüetler halinde geldikleri ve yüzlerinin görünmediği gözlemlenirken, filmin ikinci bölümünde 'öteki' olmaktan çıktıklarında artık yüzleri aık olarak savaştıkları gözlemlendi.

Çekim Ölçekleri: Uzak Çekim, Genel Çekim

Kamera Açıları: Normal Açı

Işık: Low Key/High Key

3.3.10. *The Bourne Supremacy* (*Medusa Darbesi*)

Yapım Yılı: 2004

Yapımcı: Universal Pictures, Motion Picture THETA Produktionsgesellschaft, The Kennedy/Marshall Company, Ludlum Entertainment, Hypnotic

Yönetmen: Paul Greengrass

Sinema Dağıtımcısı: Universal Pictures

Hikayenin Geçtiği Zaman: Zaman Belitilmemiş

Hikayenin Geçtiği Coğrafya: Hindistan, Almanya, İtalya, Hollanda, Rusya

Düşmanın Konumlandırılışı:

Soyut Düşman:

Somut Düşman: Rus suç örgütü

Düşmanın Görünümü:

Düşman Karakter: Rus tetikçi Kirill

Dış Görünümü:

Kıyafet: günlük, temiz

Etnik Köken: Rus

Düşmana ait karakter özellikleri:

Soğukkanlılık – fazla düşünmeden robot gibi emirlere uyuyor

Vahşet –

Acımasızlık – insanları öldürerek hayatını kazanıyor

Kişisel ve Politik Çıkarlar – CIA'den çalınan 20 milyon Doların izinin bulunmamasını sağlamaya çalışıyorlar

Açgözlülük –

Kibir –

Mantık dışı davranış –

İnsani Değerlerden Yoksunluk –

Düşmanın Sinemasal Gösterimi –

Silüet halinde, sıklıkla arkadan gösteriliyor

Teknik Unsurlar: Karanlık odalarda silüetler halinde gösteriliyor.

Çekim Ölçekleri: Yakın Çekim, ayrıntı çekim

Kamera Açıları: Normal Açı

Işık: Low Key

Mercekler:

3.3.11. *Troy* (*Truva*)

Yapım Yılı: 2004

Yapımcı: Warner Bros Pictures, Radiant Productions, Plan B Entertainment

Yönetmen: Wolfgang Petersen

Sinema Dağıtımcısı: Warner Bros Pictures (ABD)

Hikayenin Geçtiği Zaman: Bronz Çağı

Hikayenin Geçtiği Coğrafya: Yunanistan ve Anadolu

Düşmanın Konumlandırılışı:

Soyut Düşman:

Somut Düşman: Yunanistan

Düşmanın Görünümü: Yunan Askerler

Düşman Karakter: Kral Agamemnon

Dış Görünümü:

Kıyafet: Gösterişli giysiler

Etnik Köken: Yunan

Düşmana ait karakter özellikleri:

Soğukkanlılık – Agamemnon savaşın onun için ne kadar normal olduğunu "Barış kadınlara ve çocuklara göre" sözleriyle dile getiriyor.

Vahşet – Truvadaki tapınağı yok edip, rahipleri öldürüyorlar.

Acımasızlık –

Kişisel ve Politik Çıkarlar – Bütün Yunanistan'ın ve Ege'nin kontrolünü ele geçirmek

Açgözlülük – Daha çok toprağa ve stratejik bölgeye sahip olabilmek için Truva'ya savaş açmayı kabul ediyor

Kibir –

Mantık dışı davranış–

İnsani Değerlerden Yoksunluk – Sözünde durmuyor, hilekar

Düşmanın Sinemasal Gösterimi –

Teknik Unsurlar:

Çekim Ölçekleri: Orta Plan, Uzak Çekim

Kamera Açıları: Normal Açı

Işık: High Key

3.3.12. *Van Helsing*

Yapım Yılı: 2004

Yapımcı: Universal Pictures, Carpathian Pictures, Stilking Films, The Sommers Company

Yönetmen: Stephen Sommers

Sinema Dağıtımcısı: Universal Pictures

Hikayenin Geçtiği Zaman: 1887

Hikayenin Geçtiği Coğrafya: Transilvanya/Romanya

Düşmanın Konumlandırılışı:

Soyut Düşman: Vatikan, insanlığı varlığından haberdar olmadığı kötülüklerden koruyor deniliyor.

Somut Düşman: Kont Dracula

Düşmanın Görünümü: Dracula ve üç vampir gelini, kurtadamlar

Düşman Karakter: Dracula

Dış Görünümü: İnsan formundayken donuk, vampir formundayken canavar biçiminde, özellikle çirkin, hayvansı özellikler

Kıyafet: İnsan formundayken gotik, koyu renkli, gösterişli

Etnik Köken: Doğu Avrupalı

Düşmana ait karakter özellikleri:

Soğukkanlılık – Siniri belli olmayan donuk bir tavrı var, uzun konuşmalar yapıyor dövüş anında bile

Vahşet – insanları öldürerek hayatta kalıyor

Acımasızlık – dünyaya bir sürü vampir getirmeyi ve bir sürü insanı öldürmeyi planlıyor

Kişisel ve Politik Çıkarlar – Dünyaya hükmetmek istiyor

Açgözlülük –

Kibir –

Mantık dışı davranış–

İnsani Değerlerden Yoksunluk – Dini reddettiği için cezalandırılmış ve ölümsüz olmuş. Dracula'nın sevgi, korku ve sevinç hissetmediği, içi boş bir şekilde sonsuza kadar yaşayacağı söyleniyor.

Düşmanın Sinemasal Gösterimi –

Teknik Unsurlar:

Çekim Ölçekleri: Yakın çekim, orta plan, uzak çekim

Kamera Açıları: Normal Açı

Işık: Low Key

3.3.13. *Kingdom of Heaven* (*Cennetin Krallığı*)

Yapım Yılı: 2005

Yapımcı: Twentieth Century Fox Film Corporation, Scott Free Productions, Cahoca Productions, Dritte Babelsberg Film, Inside Track 3,

Yönetmen: Ridley Scott

Sinema Dağıtımcısı: Twentieth Century Fox Film Corporation (ABD)

Hikayenin Geçtiği Zaman: 1184

Hikayenin Geçtiği Coğrafya: Kudüs

Düşmanın Konumlandırılışı:

Soyut Düşman: Açgözlülük

Somut Düşman: Salahattin Eyyubi'nin Ordusu

Düşmanın Görünümü:

Düşman Karakter: Salahattin Eyyubi, Guy de Lusignan, Reynald de Chatillon

Dış Görünümü:

Kıyafet: Yüz dışında vücudun her yerini örten renkli kumaşlar

Etnik Köken: Orta Doğulu / Avrupalı Beyaz

Düşmana ait karakter özellikleri:

Soğukkanlılık – Salahattin soğukkanlı ve sabırlı olarak gösteriliyor, sık sık savaşmadan anlaşmaya razı oluyor

Vahşet –

Acımasızlık –

Kişisel ve Politik Çıkarlar – Salahattin Eyyubi Kudüsü geri almak ve bölgedeki gücünü pekiştirmek istiyor, Guy de Lusignan ve Reynald de Chatillon Salahattin'le savaşmak ve Kudüsün kontrolünü ele geçirmek istiyorlar

Açgözlülük – Guy de Lusignan, Kudüs Krallığını yönetmek istiyor

Kibir –

Mantık dışı davranış– Guy de Lusignan savaşma güdüsünü kişisel boyutta da yaşıyor, karısı dahil kimseyle anlaşamıyor, Balian'ı öldürmek bir süre sonra asıl amaçlarından daha önemli hale geliyor

İnsani Değerlerden Yoksunluk – Doğruyla yanlışı ayırt edemeyen ve açgözlülükle yola çıkan herkesi film düşman olarak gösteriyor

Düşmanın Sinemasal Gösterimi –

Teknik Unsurlar:

Çekim Ölçekleri: Yakın Çekim, Orta Plan, Genel Çekim

Kamera Açıları: Normal Açı

Işık: Low Key

3.3.14. *War of The Worlds (Dünyalar Savaşı)*

Yapım Yılı: 2005

Yapımcı: Paramount Pictures, Dreamworks SKG, Amblin Entertainment, Cruise/Wagner Productions

Yönetmen: Steven Spielberg

Sinema Dağıtımcısı: Paramount Pictures

Hikayenin Geçtiği Zaman: Zaman Belirtilmemiş

Hikayenin Geçtiği Coğrafya: Amerika Birleşik Devletleri Doğu Yakası

Düşmanın Konumlandırılışı:

Soyut Düşman: Tripodların yıllar önce yer altına gömülmüş olması ve dünyanın kendi içinden çıkarak saldırıya geçmesi, her an olabilecek ve en beklenmedik yerden gelebilecek bir saldırının habercisi gibi. Ray Ferrier'e oğlu düşmanın 'terörist' olup olmadığını soruyor, Ray "hayır bu başka bir yerden gelmiş" cevabını verince oğlu "nasıl yani Avrupa'dan mı?" diye soruyor. Tüm insanlığı tehdit eden daha büyük ve daha ciddi bir tehlike olduğunu ifade ediyor olabilir.

Somut Düşman: Dünya dışından gelen tripodlar. Düşmanın Görünümü: büyük metal robotlar

Düşman Karakter:

Dış Görünümü:

Kıyafet:

Etnik Köken: dünya dışı

Düşmana ait karakter özellikleri:

Soğukkanlılık – Robotlar yalnızca misyonlarını yerine getiriyor

Vahşet – Öldürmedikleri insanları daha sonra beslenmek üzere tutsak alıyorlar

Acımasızlık – önlerine gelen her insanı ya yokediyor ya da daha sonra yoketmek üzere avlıyorlar

Kişisel ve Politik Çıkarlar – dünyadaki insanları besin kaynağı olarak kullanmak üzere saldırıda bulunuyorlar

Açgözlülük –

Kibir –

Mantık dışı davranış –

İnsani Değerlerden Yoksunluk – belli bir program dahilinde davranıyorlar, insan değiller

Düşmanın Sinemasal Gösterimi –

Teknik Unsurlar:

Çekim Ölçekleri: Ayrıntı çekim, uzak çekim

Kamera Açıları: Düşük açı

Işık: High Key

3.3.15. ***300 (300 Spartalı)***

Yapım Yılı: 2006

Yapımcı: Warner Bros. Pictures, Legendary Pictures, Virtual Studios, Hollywood Gang Productions, Atmosphere Entertainment MM

Yönetmen: Zack Snyder

Sinema Dağıtımcısı: Warner Bros. Pictures

Hikayenin Geçtiği Zaman: M.Ö.500

Hikayenin Geçtiği Coğrafya: Sparta (Antik Yunanistan)

Düşmanın Konumlandırılışı:

Soyut Düşman: Emperyalizm/statüko-gizemcilik

Somut Düşman: Pers İmparatorluğu/Danışma meclisi ve açgözlü politikacılar

Düşmanın Görünümü: Pers imparatorunun emrindeki askerler

Düşman Karakter: Xerxes/Ephorlar-Theron-Ephialtes

Dış Görünümü:

Kıyafet:üstüste sarılmış kumaşlar, vücut ve yüz kapalı/diğer spartalılar gibi .

Etnik Köken: persler ve doğu uygarlıkları/spartalı

Düşmana ait karakter özellikleri:

Soğukkanlılık – saldırı durumundaki askerler robot gibiler/halkının büyük bi kısmının ölümüne kolaylıkla razı oluyro

Vahşet – kendi emirlerindeki askerleri bile kırbaçla yönetirken gösteriliyorlar

Acımasızlık –

Kişisel ve Politik Çıkarlar – xerxes yunanistan'ı da imparatorluğuna katmak istiyor/Ephorlar ve Theron, Xerxes'ten aldıkları rüşvet karşılığında Sparta'yı vermeye razı oluyorlar-Ephialtes, kadınlarla beraber olmak ve para karşılığında Xerxes'e Spartalıları nasıl yenebileceği bilgisini veriyor

Açgözlülük – Xerxes sahip olduğu büyük imparatorluğa rağmen daha çok toprak istiyor ve Yunanistan'ın zenginliklerinin peşinde. Ephorlar ve Theron ise Xerxes'ten rüşvet alıyorlar.

Kibir – Xerxes sık sık kralların kralı olduğunu, yarı tanrı olduğunu tekrarlıyor

Mantık dışı davranış –

İnsani Değerlerden Yoksunluk – Xerxes'in çadırı her türlü karanlık ve sapkınlığın olduğu bir mekan olarak niteleniyor/Ephorlar Sparta'nın en güzel genç kızlarını kendi zevklerine hizmet etmek üzere istiyorlar-Theron orduyu desteklemek karşısında Kraliçe ile beraber olmak istiyor

Düşmanın Sinemasal Gösterimi –

Teknik Unsurlar:

Çekim Ölçekleri: Uzak çekim, ayrıntı çekim (sıklıkla gözler)

Kamera Açıları: Düşük açı (Xerxes için), normal açı (Theron için), yüksek açı (Ephialtes için)

Işık: Low key

3.3.16. *Eragon*

Yapım Yılı: 2006

Yapımcı: Fox 2000 Pictures, Davis Entertainment, Dune Entertainment, Ingenious Film Partners, Major Studio Partners, Mid Atlantic Films, Twentieth Century Fox Film Corporation

Yönetmen: Stefen Fangmeier

Sinema Dağıtımcısı: Fox 2000 Pictures (ABD)

Hikayenin Geçtiği Zaman: belirtilmemiş (fantastik)

Hikayenin Geçtiği Coğrafya: Alagaesia Krallığı (fantastik)

Düşmanın Konumlandırılışı:

Soyut Düşman:

Somut Düşman: Kral Galbatorix'in ordusu

Düşmanın Görünümü: Kral Galbatorix'in askerleri

Düşman Karakter: Galbatorix-Durza

Dış Görünümü: canavarvari üzerlerinde böcekler gezinen adamlar, yüzleri yaralı

Kıyafet: siyah ve kırmızı renklerde kirli giysiler

Etnik Köken: belirsiz

Düşmana ait karakter özellikleri:

Soğukkanlılık –

Vahşet – halkın üzerinde egemenlik kurmak için onları öldürmekten ve kara büyü kullanmaktan çekinmiyor

Acımasızlık – Eragon'a ulaşmak için amcasını öldürüyor

Kişisel ve Politik Çıkarlar – Ülkeye hakim olmak istiyor

Açgözlülük – Galbatorix daha önce bir ejderha şovalyesiyken iktidar hırsıyla arkadaşlarına ve halkına ihanet ettiğini öğreniyoruz

Kibir –

Mantık dışı davranış –

İnsani Değerlerden Yoksunluk–

Düşmanın Sinemasal Gösterimi –

Teknik Unsurlar:

Çekim Ölçekleri: uzak çekim

Kamera Açıları: normal açı

Işık: Low key

3.3.17. *Da Vinci Code (Da Vinci Şifresi)*

Yapım Yılı: 2006

Yapımcı: Columbia Pictures, Imagine Entertainment, Skylark Productions

Yönetmen: Ron Howard

Sinema Dağıtımcısı: Sony Pictures Releasing

Hikayenin Geçtiği Zaman: Günümüz

Hikayenin Geçtiği Coğrafya: Paris/Londra

Düşmanın Konumlandırılışı:

Soyut Düşman: Din konusunda her iki uçta bulunan aşırılık

Somut Düşman: Katolik kilisesi içindeki radikaller ve kiliseye karşı radikaller

Düşmanın Görünümü:

Düşman Karakter: Piskopos Aringarosa/ katil Silas/Leigh Teabing

Dış Görünümü:

Kıyafet: kiliseye ait radikaller dini kıyafetler, Silas rahip peleriniyle geziyor

Etnik Köken: beyaz, cinayetlerin çoğunu işlediğini gördüğümüz Silas karakteri bir albino, bu onu daha ilk andan itibaren 'farklı' görmemize sebep oluyor.

Düşmana ait karakter özellikleri:

Soğukkanlılık – Sakin bir şekilde konuşmaktayken birden cinayetleri işleyebiliyor.

Vahşet – Silas'ı kendi kendisine işkence ederken gösteriyor

Acımasızlık – Filmdeki herkes tek bir amaç uğruna yollarına çıkacak herkesi öldürebilecekleri izlenimini yaratıyorlar.

Kişisel ve Politik Çıkarlar – bir taraf dini korumak öbür taraf kiliseyi yıkmak amacında

Açgözlülük – Para filmin ortasında bir ama olarak gösterilse de, iki uçtaki düşmanın da hedeflerinin daha marjinal olduğunu öğreniyoruz.

Kibir – Gölge şovalyeleri Tanrının emrini yerine getirdikleri, Leigh ise insanlığa hizmet ettiği fikriyle, görevlerinin ulviliğine inanıyor.

Mantık dışı davranış– bir noktadan sonra Silas Tanrının adıyla her türlü cinayeti işleyebileceği fikrine kapılıyor, Leigh ise kiliseyi temelinden sarsarak kaos yaratmanın peşinde. Silas karakteri henüz tanıtılırken, kendisini karanlık bir evde, din adına dikenli tellerle ve kırbaçla cezalandırdığını görüyoruz. Silas ve gölge şovalyeleri marjinaller. Leigh de diğer uçta bir marjinal.

İnsani Değerlerden Yoksunluk –

Düşmanın Sinemasal Gösterimi –

Teknik Unsurlar: karanlık filmdeki anlamın yaratımında önemli bir unsur, filmin bütünü gece başlarken, gizem çözüldükçe ve düşman karakterler yok edildikçe atmosferin aydınlandığını görüyoruz.

Çekim Ölçekleri: yakın çekim/uzak çekim

Kamera Açıları: Yüksek açı, normal açı

Işık: low key

3.3.18. *The Kingdom* (*Krallık*)

Yapım Yılı: 2007

Yapımcı: Universal Pictures, Forward Pass, MDBF Zweite Filmgesellschaft, Relativity Media, thinkfilm (Washington DC sahneleri)

Yönetmen: Peter Berg

Sinema Dağıtımcısı: Universal Pictures (ABD)

Hikayenin Geçtiği Zaman:11 Eylül sonrası

Hikayenin Geçtiği Coğrafya: Suudi Arabistan

Düşmanın Konumlandırılışı:

Soyut Düşman: Filmin başında FBI ajanının oğlu babasına "dışarıda bir sürü kötü insan var" diyor. FBI ajanı ise oğluna "evet ama sen onlardan biri değilsin" diyor.

Somut Düşman: Suudi Arabistan'da batı karşıtı bir tarikat

Düşmanın Görünümü: tarikat müridleri

Düşman Karakter: tarikat lideri El-Gazi

Dış Görünümü:

Kıyafet: cübbeli, poşulu

Etnik Köken: Arap

Düşmana ait karakter özellikleri:

Soğukkanlılık –

Vahşet – gündelik hayat içerisindeki Amerikan yerleşiminde bombalar patlatıyorlar, çok sayıda kadın ve çocuğun öldüğünü görüyoruz

Acımasızlık – ilk bombalardan kaçmaya çalışan Amerikalıları bir intihar bombacısı asker görünümünde gelerek etrafına topluyor ve bombayı patlatarak onları da öldürüyor.

Kişisel ve Politik Çıkarlar – Suudi Arabistan üzerindeki Batılıların varlığını ortadan kaldırmak

Açgözlülük – Suudi kraliyet ailesinin sadece parayla ilgilendiği vurgulanıyor.

Kibir –

Mantık dışı davranış –Filmin başında belgesel ve haber görüntüleri gibi Suudi ve Amerikan ilişkileri 1933'ten itibaren veriliyor. Suudi'lere bir çok noktada 'extremist' ve 'radikal' denildiği gözlemleniyor.

İnsani Değerlerden Yoksunluk – bombaların patlayışını çocuklarına izletiyorlar ve çocukları da savaşçı olarak yetiştiriyorlar

Düşmanın Sinemasal Gösterimi –

Teknik Unsurlar: düşmanın gösteriminde ve Suudi'lerin günlük yaşamlarının gösteriminde sıklıkla el kamerası kullanılıyor. Amerikalıların bulunduğu sahnelerde, onların gözünden gösteriliyorlar.

Çekim Ölçekleri: yakın çekim

Kamera Açıları: normal açı

Işık: low key

3.3.19. *The Bourne Ultimatum* (*Son Ultimatom*)

Yapım Yılı: 2007

Yapımcı: Universal Pictures, Motion Picture BETA Produktionsgesellschaft, The Kennedy/Marshall Company, Ludlum Entertainment, Bourne Again, Angel Studios

Yönetmen: Paul Greengrass

Sinema Dağıtımcısı: Universal Pictures (ABD)

Hikayenin Geçtiği Zaman: belirtilmemiş

Hikayenin Geçtiği Coğrafya: Moskova, Londra, Paris, New York

Düşmanın Konumlandırılışı:

Soyut Düşman:

Somut Düşman: CIA'deki gizli operasyonları yürütenler

Düşmanın Görünümü:

Düşman Karakter: Noah Vosen, CIA ajanı (müdür yardımcısı)

Dış Görünümü:

Kıyafet: takım elbise, temiz

Etnik Köken: beyaz

Düşmana ait karakter özellikleri:

Soğukkanlılık –

Vahşet –

Acımasızlık – Jason Bourne'ın kız arkadaşını öldürdüklerini, anılarından görüyoruz

Kişisel ve Politik Çıkarlar – bilgilerin dışarı sızmamasını sağlamak için Jason Bourne'u öldürmek istiyor

Açgözlülük –

Kibir –

Mantık dışı davranış –

İnsani Değerlerden Yoksunluk –

Düşmanın Sinemasal Gösterimi –

Teknik Unsurlar: hareketli kamera, izleniyormuş hissi veriliyor

Çekim Ölçekleri: Yakın çekim, orta plan

Kamera Açıları: normal açı

Işık: low key

3.3.20. *Body of Lies* (*Yalanlar Üstüne*)

Yapım Yılı: 2008

Yapımcı: Warner Bros. Pictures, Scott Free Pictures, De Line Pictures

Yönetmen: Ridley Scott

Sinema Dağıtımcısı: Warner Bros Pictures (ABD)

Hikayenin Geçtiği Zaman: 11 Eylül sonrası (2006, 2007 olabilir)

Hikayenin Geçtiği Coğrafya: Irak, Ürdün

Düşmanın Konumlandırılışı:

Soyut Düşman: Hoşgörüsüzlük

Somut Düşman: El Selim'in başında olduğu tarikat

Düşmanın Görünümü:

Düşman Karakter: El Selim (tarikat lideri)

Dış Görünümü:

Kıyafet: dini giysiler içerisinde

Etnik Köken: Arap

Düşmana ait karakter özellikleri:

Soğukkanlılık – intihar bombacılarının kendilerini ölüme ne kadar rahat gönderdiklerini görüyoruz

Vahşet – CIA ajanı Ferris'e işkence yaparlarken görüyoruz

Acımasızlık – dünyanın bir çok yerinde bombalar patlatıyorlar. Hoffman düşmanı tanımlarken "bu insanlar anlaşma yapmak istemiyorlar, dünya yüzündeki tüm kafirlerin ölmesini istiyorlar" diyor, bu sırada görüntüye Irak'ta öldürülen Amerikan askerleri geliyor.

Kişisel ve Politik Çıkarlar – Müslüman dünyasına karşı olan Amerikan savaşlarının öcünü almak istiyorlar

Açgözlülük –

Kibir – Amerikan'ın tepeden bakan tavrını temsil eden karakter Hoffman (bir noktada bu tavrıyla Ferris için bir düşman haline geliyor) kendi düşmanını tanımlarken; düşman karşısında biz gelecekten geliyoruz, zayıflığımız burada yorumunu yapıyor.

Mantık dışı davranış– El Selim "Amerika ve Avrupa'da rastgele saldıracağız, biz kanadık onlar da kanayacak" açıklamasını yapıyor. İntikam amacıyla yola çıkıyor ama beklentisinin ne olduğu belirsiz.

İnsani Değerlerden Yoksunluk –

Düşmanın Sinemasal Gösterimi –

Teknik Unsurlar: El Selim hep gölgeler içinde gösteriliyor, ayrıntı plan ağzını şapırdatarak fıstık yerken ve gene ayrıntı plan sigara içerken gösteriliyor.

Çekim Ölçekleri: ayrıntı plan, yakın plan

Kamera Açıları: normal açı

Işık: Low key

3.3.21. *Hancock*

Yapım Yılı: 2008

Yapımcı: Columbia Pictures, Relativity Media, Blue Light, Weed Road Pictures, Overbrook Entertainment, Forward Pass, GH Three

Yönetmen: Peter Berg

Sinema Dağıtımcısı: Columbia Pictures (ABD)

Hikayenin Geçtiği Zaman: belirtilmemiş (günümüz olabilir)

Hikayenin Geçtiği Coğrafya: ABD

Düşmanın Konumlandırılışı:

Soyut Düşman:

Somut Düşman: Düzen bozucular

Düşmanın Görünümü: adi suçlular

Düşman Karakter: tek bir düşman karaktere odaklanmıyor, farklı sulular gösteriliyor, çoğunlukla hırsızlar.

Dış Görünümü:

Kıyafet: her tür kıyafet içinde düşman gösteriliyor

Etnik Köken: her etnik gruptan insan düşman olarak veriliyor

Düşmana ait karakter özellikleri:

Soğukkanlılık –

Vahşet –

Acımasızlık – Bankayı soymak isteyen hırsız, banka müşterilerine bomba kaplı yelekler giydiriyor.

Kişisel ve Politik Çıkarlar – düşmanların çoğu hırsız, kolay yoldan para kazanmanın peşindeler/ Hancock'un hapse girmesine sebep olduğu bazı suçlular, meseleyi kişiselleştirerek Hancock'un peşine düşüyor

Açgözlülük – Filmdeki düşman olarak gösterilen suçluların yasa dışı yollarla para kazanmayı hedefledikleri gösteriliyor.

Kibir –

Mantık dışı davranış – hapse girmesine sebep olduğu suçlunun, Hancock'a düşman olarak bir hırsızdan katile dönüşmesi
İnsani Değerlerden Yoksunluk – banka soyguncusunun insanları rehin aldığını görüyoruz, uyuşturucu satıcıları gösteriliyor
Düşmanın Sinemasal Gösterimi –
Teknik Unsurlar:
Çekim Ölçekleri: uzak çekim
Kamera Açıları: normal açı
Işık: high key

3.3.22. *Quantum of Solace*

Yapım Yılı: 2008
Yapımcı: MGM, Columbia Pictures, B22, Danjag, Eon Productions, United Artists
Yönetmen: Marc Forster
Sinema Dağıtımcısı: Sony Pictures Releasing
Hikayenin Geçtiği Zaman: belirtilmemiş (günümüz olabilir)
Hikayenin Geçtiği Coğrafya: İtalya, Rusya, Haiti, Bolivya
Düşmanın Konumlandırılışı:
Soyut Düşman: düşman olarak karşılaştığımız ilk karakter, bilinen hiç bir örgütten olmadıklarını ve her yerde adamları ve bağlantıları olduğunu söylüyor. Çözülebilecek kısmın problemin sadece bir parçası olduğunun ve görünenden çok daha büyük bir komplo olduğunun izlenimini veriyor.
Somut Düşman: Büyük bir iş adamı gibi lanse edilen Greene ve adamları/Greene'le ortak çalışan Bolivyalı diktatör Medrano ve adamları
Düşmanın Görünümü: Greene dışındaki Bond'a saldıran adamların yüzleri çok gösterilmiyor
Düşman Karakter: Greene ve Medrano
Dış Görünümü:
Kıyafet: genellikle günlük spor giysiler/Askeri üniforma
Etnik Köken: beyaz, latin Amerikalı
Düşmana ait karakter özellikleri:

Soğukkanlılık –

Vahşet –

Acımasızlık – Greene güç kazanmak için bütün bir şehri susuz bırakıyor

Kişisel ve Politik Çıkarlar – Greene bölgeye su satarak para kazanmanın peşinde bu düzeni sağlamak için yeni diktatör Medrano'yla anlaşma yapıyor, ona iktidar teklif ediyor

Açgözlülük – Greene para, Medrano iktidar peşinde

Kibir –

Mantık dışı davranış–

İnsani Değerlerden Yoksunluk – Medrano kadınlara tecavüz ederken gösteriliyor

Düşmanın Sinemasal Gösterimi –

Teknik Unsurlar:

Çekim Ölçekleri: uzak ekim, orta plan

Kamera Açıları: normal açı

Işık: high key

3.3.23. *Inglourious Basterds* (*Soysuzlar Çetesi*)

Yapım Yılı: 2009

Yapımcı: Universal Pictures, The Weinstein Company, A Band Apart, Zehnte Babelsberg (Zehnte Babelsberg Film olarak geçiyor), Visiona Romantica

Yönetmen: Quentin Tarantino

Sinema Dağıtımcısı: The Weinstein Company

Hikayenin Geçtiği Zaman: II. Dünya Savaşı

Hikayenin Geçtiği Coğrafya: Fransa

Düşmanın Konumlandırılışı:

Soyut Düşman:

Somut Düşman: Naziler

Düşmanın Görünümü:

Düşman Karakter: Nazi Subayı Albay Landa

Dış Görünümü:

Kıyafet: Nazi üniforması

Etnik Köken: beyaz

Düşmana ait karakter özellikleri:

Soğukkanlılık –

Vahşet –

Acımasızlık – Albay Landa saklanan Yahudi ailenin bütün fertlerini yüzünde bir gülümsemeyle öldürtüyor

Kişisel ve Politik Çıkarlar – Naziler II. Dünya Savaşına sadece Yahudileri öldürmek amaçlı girmiş gibiler

Açgözlülük –

Kibir – Albay Landa hep kendisinden çok emin çoğunlukla küstah ve çevresindekilere huzursuzluk veriyor. Hitler kendi portresini yaptırırken gösteriliyor, resimlenmekte olan portresinde ok da heybetli, genç ve yakışıklı olduğunu görüyoruz.

Mantık dışı davranış – Landa Yahudileri yakalamayı severek yaptığını bunun ise çok belirli bir sebebi olmadığını belirtiyor. Fareleri ve sincapları karşılaştırıyor. Fareleri Yahudilere benzetiyor ve sincaplardan çok da farkları olmadığı halde sevilesi olmadıkları üzerinde duruyor.

İnsani Değerlerden Yoksunluk – Aldo Raine, düşmanı olan Nazileri tanımlarken; "Nazilerde insanlık yok! Yahudilerden nefret eden, soykırım yapan bir manyağın piyadeleri onlar." açıklamasını yapıyor.

Düşmanın Sinemasal Gösterimi –

Teknik Unsurlar:

Çekim Ölçekleri: yakın çekim, orta plan, uzak çekim

Kamera Açıları: normal açı

Işık: high key

3.3.24. *G.I. Joe Rise of The Cobra* (*G. I. Joe: Kobra'nın Yükselişi*)

Yapım Yılı: 2009

Yapımcı: Paramount Pictures, Spyglass Entertainment, Hasbro, Di Bonaventura Pictures

Yönetmen: Stephen Sommers

Sinema Dağıtımcısı: Paramount Pictures (ABD)

Hikayenin Geçtiği Zaman: yakın gelecek

Hikayenin Geçtiği Coğrafya: Kırgızistan, Fransa, Mısır, Antartika

Düşmanın Konumlandırılışı:

Soyut Düşman:

Somut Düşman: Nano teknolojik silah üreticisi

Düşmanın Görünümü:

Düşman Karakter: Silah üreticisi James McCullen ve bilim adamı Doktor Mindbender

Dış Görünümü:

Kıyafet: Takım elbise, koyu renkli tulum

Etnik Köken: Beyaz (İskoç)

Düşmana ait karakter özellikleri:

Soğukkanlılık –

Vahşet – Paris'i gücünü göstermek için yok ediyor.

Acımasızlık – McCullen güç elde etmek için, dünyayı kaosa sürüklemeye bunu yapmak için de şehirleri ve insanları yok etmeye hazır.

Kişisel ve Politik Çıkarlar – Bütün dünyaya ürettiği silahla saldırıp, kaos yaratarak lider konumuna gelmek istiyor

Açgözlülük – bütün dünyaya sahip olmak istiyor

Kibir – McCullen, dünyanın kaos ortamına girdikten sonra ihtiyacı olan liderin kendisini olduğunu düşünüyor.

Mantık dışı davranış– bütün dünyaya sahip olabileceği fikrine kapılmış

İnsani Değerlerden Yoksunluk –

Düşmanın Sinemasal Gösterimi –

Teknik Unsurlar:

Çekim Ölçekleri: Ayrıntı plan, uzak çekim, orta plan

Kamera Açıları: normal açı

Işık: High Key

3.3.25. *The Hurt Locker* (*Ölümcül Tuzak*)

Yapım Yılı: 2009

Yapımcı: Voltage Pictures, Grosvenor Park Media, Film Capital Europe Funds, First Light Production, Kingsgate Films, Summit Entertainment

Yönetmen: Kathryn Bigelow

Sinema Dağıtımcısı: Summit Entertainment

Hikayenin Geçtiği Zaman: 2004

Hikayenin Geçtiği Coğrafya: Irak

Düşmanın Konumlandırılışı:

Soyut Düşman:

Somut Düşman: Irak'taki asiler

Düşmanın Görünümü:

Düşman Karakter: belirsiz

Dış Görünümü: herhangi bir Irak'lı gibi

Kıyafet: gömlek, kumaş pantolon

Etnik Köken: Arap

Düşmana ait karakter özellikleri:

Soğukkanlılık – Çekim yapıyorlar bomba patlatmadan önce, sabırla bekliyorlar

Vahşet – ölü çocuğun içine bomba konulmuş olduğunu görüyoruz

Acımasızlık – sivil mekanlarda da bomba patlatıyorlar

Kişisel ve Politik Çıkarlar –

Açgözlülük –

Kibir –

Mantık dışı davranış –

İnsani Değerlerden Yoksunluk –

Düşmanın Sinemasal Gösterimi –

Teknik Unsurlar: kısa çekimler, aktüel kamera, askerlerin gözünden

Çekim Ölçekleri: uzak çekim

Kamera Açıları: normal açı

Işık: High Key (Grenli)

3.4. Araştırma Bulgularının Değerlendirilmesi

İkinci bölümde düşman kavramının zihnimizde oluşabilmesi için öncelikle öteki haline getirilmesi gerektiğini açıklamıştık, çalışmaya dahil edilen filmler incelendikten sonra görülmüştür ki; düşmanın yaratılmasında, özdeşlik sağlanan tarafla düşmanın arasndaki farklılıklar sıklıkla vurgulanmıştır. Düşman karakterlere çoğu zaman onları marjinal gösterecek özellikler atfedilmiştir. Bunu kavramamız açısından en faydalı filmler *xXx, 300, The Kingdom* ve *The Da Vinci Code* filmleri olmuştur. Yaşam tarzları ve görünümleriyle daha 'uçlarda' karakterler yaratılarak bu marjinallik vurgulanmıştır. Marjinallik ve aşırılık, Amerikan literatüründe ötekileştirme amaçlı olarak sıklıkla kullanılan yaftalamalardır.

Ötekileştirmenin bir diğer yolunun sinemasal kodları kullanmak olduğunu da tespit ettik. Bu amaçla, düşmanı yabancı konumunda bırakacak, onunla ilgili edineceğimiz bilgi miktarını kısıtlayacak karanlık çekimler, ayrıntı çekimler ya da tam tersi uzak çekimler kullanıldığını gördük. *War of The Worlds* örneğinde, düşmanla karşılaştığımız ilk sahnelerle düşmanın bütünün göstermek yerine film ona ait küçük parçaları göstermeyi tercih etti. Bu etki bütünü kavramamızı zorlaştırarak paranoyayı güçlendirdi ve düşmanı belirsizlik içerisinde bıraktı. Filmin geri kalanında düşmanın tamamı gösterildikten sonra aynı paranoya düşmanın saldıracağı an ve yön belirsiz bırakılarak sağlandı. Casusluk filmleri ve siyasi entrika içeren filmlerde de düşman karakterlerin karanlık ortamlarda, yakın ve ayrıntı planlar içerisinde tasvir edildiği gördük. Bourne serisinden, *The Bourne Supremacy* ve *The Bourne Ultimatum* filmleri bu yöntemi gerilimi yükseltmek ve gizemi arttırmak için kullanıyordu. Fantastik filmler de düşmanın gösteriminde bu filmlerle aynı sinemasal kodları kullanıyordu ancak bu sefer mistisizm ve korku öğesi ön plana çıkıyordu. *Eragon, Van Helsing* ve *300* gibi filmler, bu yöntemi kullanarak düşmanı canavarlaştırma yoluna gidiyordu.

Savaş filmlerinde düşmanlar daha genel planlarda, hatta *Black Hawk Dawn* gibi örneklerde olduğu gibi uydu görüntülerini anımsatan çekimlerle tepeden, sıklıkla arkadan ve saldırı halinde görüntülendikleri tespit edildi. Ayrıca çalışmamızdaki savaş filmlerinde özellikle *Black Hawk Down, The Patriot, Tears of The Sun, 300* ve

Pearl Harbor düşman askerlerin yüzlerinin gösterilmemesi bu filmlerdeki nitelemenin Keen'in (1986) 'meşhul düşman' tanımına uyduğunu gösteriyordu. Bu beş örnekte de saldırı halindeki düşman askerler ya da milisler, bireyselliklerini kaybetmiş yığınlar halinde, insandan çok 'robot' ya da 'zombi' olarak tanımlayabileceğimiz bir 'otomatiklikte' saldıran 'şeyler' olarak tasvir edilmektedir. *Mission Impossible II, Die Another Day, Quantum of Solace, Inglorious Basterds ve G.I. Joe Rise of The Cobra* filmlerinde de, kategorilerimizde tanımladığımız 'düşman karakter' için çalışan, onun 'ayak takımı' olarak tabir edebileceğimiz adamları ve *Troy* ve *Kingdom of Heaven* filmlerindeki düşman ordularının askerleri için de bu bireyselliğini kaybetmiş yığın ve 'meçhul düşman' tanımını yapmak mümkündür. Bu karakterlerin kaybı, can kaybı olarak hissedilmez.

Düşmanın yarattığı vahşetin sonuçları başta savaş filmlerinde olmak üzere özellikle *The Patriot, Tears of The Sun* ve *300* gibi filmlerde düşmanın tanımının yapılmasında kullanılmıştır. Düşman bu gibi sahnelerde saldırı eylemini gerçekleştirirken gösterilmemiş olduğu halde bu görüntüler düşmanın yapabileceklerini ve acımasızlığını anlatmakta kullanılmıştır. Üç filmde de kategorilerin içinde uç örneklerini vermiş olduğumuz bu vahşet görüntüleriyle tanımlanan düşman Keen'in (1986) 'İşkenceci olarak düşman' nitelemesine işaret ettiğini hatta bu nitelemeyle birebir örtüştüğünü söyleyebiliriz.

Din adına yapılan savaşlar, *Tears of The Sun, Kingdom of Heaven, The Kingdom, The Da Vinci Code, Black Hawk Down* ve *Body of Lies* filmlerinde karşımıza çıkmış. Bu filmlerdeki düşman karakterler, din düşmanı olmaktan ziyade gene marjinal kategorisine girebilecek, aşırı dinci, radikaller olarak gösterilmiştir. Ancak çoğu zaman, *Kingdom of Heaven, Tears of The Sun* ve *Black Hawk Down*'da olduğu gibi, din güç ve zenginliğe götürecek bir araç olarak kullanılmaktadır. Bu bağlamda bu filmlerin de din düşmanlığına bir yönden işaret ettiklerini söylemek mümkün olabilir.

Din düşmanı olarak düşmanın çalışmamızdaki filmlerde ibadethaneye ve cemaatine yapılan saldırılarla nitelendiğini gördük. *Troy* filminde Agamemnon'un ordusu Truva'da tapınağı yıkıp, rahipleri öldürdüğünde, *Tears of The Sun*'da milisler

misyoner kilisesine saldırıp içindeki hastaları öldürdüklerinde ve *The Patriot*'ta İngiliz komutan bir kasaba halkının tamamını kilisenin içine kapatıp yaktığında, din düşmanı olarak düşmanın nitelenmesindeki uç örneklere şahit olduk.

The Last Samurai ve *Body of Lies* örneklerinde düşman tarafın izleyicinin gözünde taraf değiştirdiğini tespit ettik. *Last Samurai* filminin başında düşman olarak tanımlanan Samuraylarken, filmin yarısından itibaren imparatorun modern ordusu düşman olarak tanımlanıyordu. Bu değişim öncelikle Samurayları öteki konumundan çıkaran insani etkileşimler içerisinde gösterilmesi ve ardından imparatorun modern ordusunun tektipliğiyle birey olmaktan çıkarılması ve özdeşleşmenin yitirilmesiyle sağlanıyordu.

Filmlerin içerisinde *Kingdom of Heaven, The Last Samurai* ve *Body of Lies*'ın düşmana bakışları açısından farklı bir noktada durduklarını söylemek mümkün olabilir. *Body of Lies* ve *The Last Samurai*'da düşman algımızın taraf değiştirdiğini daha önce de belirtmiştik. Gene bu filmlerde araştırmamıza dahil ettiğimiz diğer filmlerde rastlamadığımız ancak Keen'in (1986) sınıflandırmasında yer alan 'saygıdeğer rakip olarak düşman' niteliğiyle karşılaştık.

The Last Samurai'da samurayların düşmanken insani vasıflarının kazandırılması ve toplum içindeki saygın imajlarının altının çizilmesiyle önce saygıdeğer düşman ve bunu takiben 'biz' haline geldiklerini gördük. *Body of Lies,* 11 Eylül sonrası birçok filmin konu olarak ele almış olduğu Amerika'nın Orta Doğu'daki konumu ile ilgiliydi. Filmde düşman başta Ajanı Hoffman tarafından bütün bölge halkı olarak çizilmekteyken, Ajan Ferris'i takip eden film bizi bölge halkından bazı kişilerin Amerika'lılardan çok da farklı olmayan gündelik yaşamlarının ve insani değerlerinin içine soktu. Hala bir düşman vardı ama bu bütün bölge halkı değildi. Asıl düşmana karşı savaşmanın tek yolu bölgeye saygıyla yaklaşmak, şartları anlamaya çalışmaktı. Ancak 'saygıdeğer rakip olarak düşman'ın en açık karşılığını *Kingdom of Heaven*'da gördüğümüzü söyleyebiliriz. Filmde bir Haçlı olan Balian başarısını, hem kendi onurunu koruyarak hem de düşmanı Salahattin Eyyubi'ye saygı duyarak kazanıyordu. Eyyubi ve üst düzey askerleri sözlerine sadık, onurlu ve güçlü savaşçılar olarak gösterilirken bunun yanı sıra

Haçlıların içerisinde bazı soyluların açgözlülük ve mantıksız şiddet isteğiyle yola çıkınca hem kendilerini hem de halklarını nasıl yıkıma gönderdikleri sergileniyordu.

Yaptığımız araştırmanın sonucunda izlediğimiz filmler içerisinde düşman kavramının filmlerdeki konumlandırılışının soyut ya da somut şekilde olabildiğini gördük. Soyut düşman kavramı, *The Last Samurai*, *War of The Worlds*, *Kingdom of Heaven*, *300*, *Body of Lies* gibi filmlerde hikayenin içerisinde somut düşmanın varlığıyla beraber hissettirilen çözümlenememiş daha büyük toplumsal ya da kültürel problemler olarak karşımıza çıktı. Bu kavramları; geleneklerin, insaniyetin yok olması, emperyalizm ve içimizdeki düşman gibi örneklerle açıklamak mümkündür. Somut düşman kavramının ise; ordular, asiler, teröristler, canavarlar, hainler olarak filmlerde vücut bulduğu görüldü. Düşman karakterlerin izlediğimiz filmlerde, sıklıkla açgözlülük ve siyasi iktidar hırsı gibi itici güçlerle yola çıktıkları tespit edildi.

4. SONUÇ

Hollywood filmlerinin eğlenceli vakit geçirtmek amacıyla üretildiğinin söylenebileceğini belirtmiştik. Bu çalışmada filmlerin teknik ve sinemasal unsurlarının, her zaman çok belirgin olmayan, ve düşmanın yaratılmasını sağlama amaçlı olarak kullanılan bölümünü gördük.

Araştırmanın ilk bölümünde Hollywood olarak bilinen Amerika Birleşik Devletleri film endüstrisinin var olduğu süreç boyunca geçirmiş olduğu yapısal evreleri sıraladık. Bu bölüm sayesinde Hollywood'un geçirmiş olduğu ve çoğunlukla ekonomik gelişmelere dayalı oln bu yapısal değişikliklerin çoğunlukla üretim biçimlerini ve hatta üretim çeşitlerini etkilediğini gördük. Endüstrinin geçirdiği evreleri sınıflandırmamız sayesinde Hollywood'da üretilen filmlerin içeriklerinin oluşumuna yönelik bazı karar mekanizmalarını anlamaya çalıştık.

İkinci bölümde öncelikle düşman kavramıyla kastedilenin ne olduğunu tanımlamaya çalıştık. Bu tanım bize düşman dediğimiz olgunun görecelilik esasına dayalı olduğunu gösterdi. Çalışma içerisinde ise, araştırmamızın da bir gereği olarak, bu göreceliliği tersinden düşünmeye çalıştık. Nesnel düşmanı bir kenara bırakarak 'biz'in birini düşman olarak algılamamıza ve kabul etmemize sebep olan etkenleri özetledik. Bu sayede çalışmanın konusu olan Hollywood'un düşmanlarını nasıl yarattığıyla ilgili daha fazla bilgi sahibi olmaya çalıştık. Bu araştırmadaki anlayışımız yaratım sürecinin Hollywood'un izleyicisine empoze ettikleri değil izleyicinin aklındaki düşman kalıplarını nasıl yakalayarak gösterdiği oldu. 'Düşman'ı 'öteki' üzerinden tanımlayarak daha sağlam temellere oturtmaya ve sonrasında düşmanın yaratımı ve gösterimi üzerinde durmaya çalıştık. Amerika Birleşik Devletlerinde siyasi kültür içerisinde düşmanın konumunun nasıl geliştiğini özetlemeye çalıştık. Amerika Birleşik Devleri'nin düşman anlayışını kavramamız için önce Amerikalıların kendi kimliklerini nasıl tanımladıklarına ve ahlaki yaklaşımlarına bakmamız gerekti.

Araştırmanın bulgularının yorumlanması bölümünde ise , filmleri incelememiz sonucunda elde ettiğimiz kategorileri özetledik. Bu kategoriler

sayesinde araştırmamızın başında yola çıktığımız soruları cevaplandırmamız mümkün oldu. Buna göre;

1.2000'li yılların Hollywood Filmlerinde hangi türden düşmanlarla karşılaşılmaktadır?

Düşman kavramını açıkladığımız bölüm içinde de yer alan düşman tiplerinde bir çoğunun filmlerde karşılaştıklarımızla örtüştüğüne şahit olduk bunlar; işkenceci düşman, saygıdeğer rakip olarak düşman, salgırgan düşman, açgözlü düşman, suçlu olarak düşman, yabancı düşman ve soyutlaştırılmış düşmandı.

2.2000'li yılların Hollywood Filmlerinde düşmanların konumlandırılışı nasıldır?

Seçtiğimiz filmlerin hiçbirinde somut düşman olmadan soyut düşman kavramıyla karşılaşılmadığı görüldü. Buna rağmen, somut düşman tek başına varolabilirken, bazı durumlarda arkasında olduğu ideolojiyle beraber daha geniş anlamda bir soyut düşmanı temsil edebildiği görüldü.

3.2000'li yılların Hollywood Filmlerinde düşmanları hangi tür özellikler biçimlendirmektedir?

Düşman karakterlere çoğu zaman onları marjinal gösterecek özellikler atfedilmiştir. Yaşam tarzları ve görünümleriyle daha 'uçlarda' karakterler yaratılarak bu marjinallik vurgulanmıştır. Marjinallik ve aşırılık, Amerikan literatüründe ötekileştirme amaçlı olarak sıklıkla kullanılan yaftalamalardır.

4.2000'li yılların Hollywood Filmlerinde düşmanın sinemasal gösterimi nasıldır?

Düşmanın bu filmler içerisinde çoğunlukla özdeşleşmeyi güçleştirecek şekilde, karanlıkta bırakıldığı, ayrıntı planlarla gösterilerek bütün olarak kavranılmasının zorlaştırıldığını, bazı zamanlarda ise uzak çekimlerle ya da savaş filmlerinde olduğu gibi sıklıkla saldırı halinde ve arkadan gösterildiklerini gördük.

Bunların dışında araştırmamızın sonucunda izlediğimiz filmleri iki kategoriye ayırmanın mümkün olabileceğini gördük. Bu kategorilerden ilki 'tek katmanlı' düşmanın olduğu filmlerdir. Bu filmlerde düşman somuttur, amacı dünyevi ve gösterimi yüzeyseldir. Bu kategoriye izlediğimiz filmlerden, Mission Impossible II, Pearl Harbor, Die Another Day, xXx, Bad Boys II, The Bourne Supremacy, Van Helsing, Eragon, The Bourne Ultimatum, Hancock, Quantum of Solace, Inglorious Basterds ve G.I. Joe Rise of The Cobra'yı koyabiliriz.

İkinci kategorimizi ise 'çok katmanlı' filmler oluşturmaktadır. Bu filmlerde çoğunlukla somut düşmana eşlik eden soyut bir düşman vardır ve düşman'ın gösterimi daha karmaşıktır. Düşmanın amacının temsil ettikleri çoğu zaman soyut düşmanın biçimlendirilmesinde kullanılır. Bu kategoriye, The Patriot, Black Hawk Down, Tears of The Sun, The Last Samurai, Troy, Kingdom of Heaven, War of The Worlds, 300, The Da Vinci Code, The Kingdom, Body of Lies ve The Hurt Locker filmlerini koyabiliriz.

Sonuç olarak gördük ki 2000'li yılların Hollywood sinemasındaki düşman ile ikinci bölümde incelediğimiz kavramlar arasında bir ilişki bulunmaktadır. Hollywood sineması filmlerde düşman tanımını bu belirli kalıplar dahilinde yapmaktadır. Ancak yukarıda da belirttiğimiz gibi bu kavramlardan oluşturulan kalıpların kullanımı, konusu ve türü doğrultusunda filmden filme değişebilmekte, bazen daha belirgin örneklerle karşımıza çıkarken bazen kalıplar kırılarak kavramlar arası geçişler yapılabilmektedir.

2000'li yılların Hollywood sinemasında düşmanın gösterimi filmlerin dramatik yapısını kurmak için hala ciddi önem taşımaktadır. Bu çalışmada etnografik içerik analizi kullanılarak bu düşman incelenmiş, farklı gösterimlerine ulaşılmış ve bunlar kavramsal bir çerçeveye oturtulmuştur. Yöntem olarak etnografik içerik analizinin kullanımının, bu çalışmada filmlerdeki çok katmanlı veya değişken düşman rollerini keşfetmemizi sağladığını söyleyebiliriz. Bu yöntemle, kitle iletişim araçlarındaki farklı gösterimlerin ve anlatım biçimlerinin incelenmesinin faydalı olacağını düşünüyoruz.

EK: SİNEMANIN TEKNİK VE SEMBOLİK UNSURLARI

Bu bölümde Newbold (1998) tarafından yapılmış olan film unsurları sınıflandırmasında teknik unsurlara değineceğiz. Bu bölümdeki unsurlar özellikle filmlerde görsel anlatımın temel unsurları olduğundan dolayı filmlerde düşmanın gösteriminde kullanımları araştırma açısından önem taşımaktadır.

Çekim Ölçekleri

Yakın Çekim (close-up): Bir insanın veya bir nesnenin bir bölümünün görüntüsünü sağlar. Ekrandaki bu görüntünün büyüklüğü sayesinde dramatik bir etki yaratır. Yakın plan ayrıca izleyicinin dikkatini doğrudan yönlendirerek gösterilen karakterle özdeşleşme veya empati kurulmasını sağlar. Sinema dilinde "vurgu" elde etmeye yarar.

Ayrıntı Çekim (extreme close-up): Yakın çekimin benzeri etkidedir. Özellikle yüzün aşırı yakın çekimi gerilimi ve dramı çok yukarılara çıkarır.

Orta Plan (medium plan): Genellikle belden yukarısının çekimine denk gelir. Karakter mekandan biraz ayrık durur, ancak mekanın içinde konumlandırılabilir.

Uzak Çekim (long shot): Karakteri belli bir mekanla ilişkilendirmeyi sağlar

Cover shot: Bir karakteri diğeriyle ilişkilendirmeyi sağlar

Genel Çekim (Establishing shot): Karakteri genel mekanla ilişkilendirmeyi sağlar. Yer algısı yaratır.

Görüş Açısı Çekimi (Point-of-view shot): Ana karakterin gözünden onun dünyasını görme şansı verir. Özdeşleşme yaratmak için en etkili yoldur.

Kamera Açıları

Normal Açı: Karakterin göz hizasından çekimi

Düşük Açı: Kameranın göz hizasının altına konması, genellikle karaktere bir güç ve statü kazandırmaya yarar.

Yüksek Açı: Kameranın çektiklerine yukarıdan bakması. Çektiklerinin küçük, önemsiz ve zayıf olduğu izlenimi verir.

Mercekler

Geniş Açılı Mercek: Uzak planda özellikle kullanılır. Yakın planda kullanılırsa görüntü bozumu etkisi yaratabilir

Balık Gözü Mercek: Sahneye yüksek miktarda gerilim ve dram kadar. Dünyanın normalin dışında olduğu izlenimini verir. Korku filmlerinde etkilidir.

Telefoto Mercek: Filmlerde ender kullanılsa da belgeselciler tarafından çok kullanılır. Etraf rahatsız edilmeden çekim sağlar.

Zum Mercek: Etkisi bir plandaki bir ya da daha çok nesneye veya karaktere seyircinin dikkatini o anda çekmektir.

Alan Derinliği

Yakın Odaklama veya Uzak Odaklama: Mercek türüyle alakalıdır, yakın odaklama nesneleri veya karakterleri etrafından ayırır, uzak odaklama ise mekanın bir parçası haline getirir.

Derin Odaklı Çekim: Yüksek alan derinliği sağlayıp seyircinin planda istediği yere odaklanmasını sağlar.

Kamera Hareketleri

Pan: Takip etmeye veya mekanın gözden geçirilmesini sağlar.

Tilt: Genelde panla beraber olarak takip etmeye veya mekanın gözden geçirilmesini sağlar.

Pan ve tilt kullanıldığında röntgencilik etkisi yaratabilir. Ayrıca yönetmen kesme yapmadan dramayı daha uzun korumuş olur. Görüş açısı çekimiyle beraber de çokça kullanılır.

Takip çekimi: Genellikle hızla değişen sahnelerde, aksiyon sahneleri gibi, kullanılır. Ayrıca zum veya kesme yerine karaktere yaklaşmak için kullanılırsa duyguyu yoğunlaştırmaya (uzaklaşırsa azaltmaya) yarar. Ayrıca böyle bir hareket karakterin etrafına göre duygusal konumunu da göstermeye yarar, yaklaşırsa yalnızlığını, uzaklaşırsa etrafında insanların olduğunu hissettirirebilir.

Plan süresi

Uzun çekim: Gerçek zamanı ekrandaki zamanla eşler. Genelde pan, tilt, tracking ile beraber olur.

Planların süresi arttıkça, özellikle yakın planda dramayı ve yakınlaştırmayı artırabilir veya tersine seyirciyi huzursuz da edebilir.

Kurgu

Bir filmde zaman ve mekan hissinin yaratılmasına yarar. Çeşitli sinemacı ve kuramcılar kurgunun sinemanın en önemli ve diğer sanatlardan sinemayı ayıran özellik olarak görmüşlerdir. Örneğin, 'atraktif kurgu' seyirci üzerinde farklı duygusal hisler ve özdeşlikler yaratmakta etkilidir.

Özel Efektler

Pirotekni, optik efektler, hile fotoğrafçılığı, animasyon, üst üste getirme veya bilgisayar grafikleri, Chroma-key, matte vb. yöntemler ile çekim görüntüleririn manipülasyonu veya bilgisayar ortamında hazırlanmış görüntülerin çekim görüntülerine eklenmesi ile farklı boyutlarda anlamlar yaratılabilir.

Çerçeveleme

Nesnelerin ve karakterlerin çerçeve içerisinde konumlandırmaları bu çalışmada fazlasıyla önem taşımaktadır. Özellikle düşman karakterlerin çerçevelenme şekli düşmanın gösteriminin seyircide uyandıracağı etkiyi belirler.

Işık

High-key: sahnedeki her yere eşit miktarda ışık verilmesi. Daha çok komedi, müzikaller ve televizyonda kullanılır.

Low-key: Bütün sahnede daha az ışık olup kontrastın artması ile aydınlık ve karanlık yerlerin yaratılması. Gizem, gerilim, macera filmlerinde sıkça kullanılır.

Kostüm

Film türü ve anlatım açısıdan önem taşır. Örneğin, açık veya koyu renkli kostümler seyirciler üzerinde karakterle ilgili farklı sonuçlara varmasına sebep olabilir. Kostümler ayrıca filmin bağlamında farklı anlamlar kazanarak karakter hakkında daha 'iyi' veya 'kötü' yargısını vermemize götürebilir.

Nesneler

Hem simgesel hem mitik anlamlara gelebilir. Örneğin, bir şerifin yıldıza sahip olması buna örnektir ve onun dürüstlüğünü veya toplumdaki konumunu simgeleyebilir.

Yıldızlar ve Performans

Yıldızlar insanların gözünde ikondurlar ve sembolik güce sahiptirler, genellikle belli türlerle ve kişilik özellikleriyle ilişkilendirilirler. Ayrıca performansın üzerine çektiği dikkat önemlidir. Ağır başlı veya abartılı oyunculuk seyirciye duyguların farklı biçimde geçmesine sebep olur.

Ses

Diegetic ses: Sahnenin içinden gelen ses, diyalog veya ses efekti gibi, ya da sahnede çalınan müzik.

Non-diegetic ses: Film müziği veya üst ses.

Ses efektleri

Genellikle filmlerdeki gerçeklik hissini arttırmak için kullanılırlar kullanılır. Örneğin, iki kişinin konuşmasını, ayak sesleri, kuş sesleri vb. İki türe ayrılır;

Atmosferik sesler: Arka plandaki sesler. Sesini duyduğumuz ama kendisini görmediğimiz bir kuşun ötüşü

Hareketini doğrudan ekranda gördüğümüz sesler: Karşılıklı çatışma sahnesindeki bir silah sesi, yürüyen oyuncunun ayaklarından çıkan ses.

Müzik: genelde fonksiyonel kullanılır, sahnenin genel atmosferini belirler.

Diyalog: İki şekilde bulunabilir: ekranda karşılıklı konuşma veya üst ses.

Mizansen

Çerçeve içinde görülen her şey ve birbirleriyle olan mekansal ilişkileri: görüntü, set tasarımı, kostüm, nesneler ve yerleşimleri, mekansal ilişkilere denir. Bu yönetmenlerin özellikle anlatımlarını derinleştirmek için kullandıkları sinema unsurudur. Karakterlerin birbirlerine olan yakınlıkları veya uzaklıkları ile beraber sahnenin kompozisyonu bize çeşitli durumları çağrıştırarak karakterler hakkında daha farklı yargılar vermemizi sağlar.

Zaman ve Mekan

Hikayenin zaman ve mekanı bize filmin içinde bulunduğu bağlamı tanımlar. Anlamlar da ancak bu bağlam içinde oluşabilir. Örneğin, geçmişte ve Türkiye'de geçen bir filmdeki karakterle günümüz Amerika'sında geçen bir filmdeki karaktere yaklaşım hem izleyicinin tepkisi açısından hem de çözümleme açısından aynı olamaz. Farklı davranışlar içinde bulundukları dönem ve coğrafyaya göre ifade kazanabilir diyebiliriz.

Gerçek mekan veya stüdyo ayrımı bu konuda ayrıca önemlidir. Örneğin, gerçek mekanlar seyircide izlediklerini daha kolay yaşanmış olarak kabul etmesini sağlarken stüdyo ortamı yapaylığıyla farklı bir fantezinin aracı olarak görülebilirler.

BİBLİYOGRAFYA/KAYNAKÇA

Abolafia, M.Y.: 1996 — **Making markets : Opportunism and Restraint on Wall Street**, Cambridge, Mass. : Harvard University Press.

Altheide, D.L.: 1987. — "Ethnographic Content Analysis," **Qualitative Sociology**, Vol. 10 No.1, s. 65-77.

Altheide, D.L.: 1996 — **Qualitative Media Analysis**, Thousand Oaks: Sage Publications.

Barthes, R.: 1967 — **Elements of Semiology**, çev. A. Lavers, C. Smith, London: Cape.

Bauer, M.W., B. Aarts: 2000 — "Corpus Construction: a Principle for Qualitative Data Collection," M.W. Bauer ve Gaskell (ed.) **Qualitative Researching with Text, Image and Sound: a practical handbook**, London: Sage Publications, s. 19-37.

Bordwell, D., J.: 1985 — "The Classical Hollywood Style, 1917-60", Bordwell, D., J. Staiger, K. Thompson (ed.), **The Classical Hollywood Cinema: Film Style & Mode of Production to 1960**, New York, Columbia University Press, s. 1-84.

Cook, D.A.: 1996 — **A History of Narrative Film**, New York – London, W.W. Norton & Company.

Corcoran, F.: 1983 — "The Bear in the Backyard: Myth, Ideology, and Victimage Ritual in Soviet Funerals", **Communication Monographs**, Vol. 50, No. 4, s. 305-320.

Corrigan, T.: 1991 **A cinema without walls : movies and culture after Vietnam**, New Brunswick, N.J. : Rutgers University Press.

Cousins, M.: 2004 **The Story of Film**, New York, Thunder's Mouth Press.

Creppell, I.: 2005 **The Idea of the Enemy** George Washington University.

Cripps, T., D. Culbert: 2008 "The Negro Soldier (1944): Film propaganda in Black and White" P.C. Rollins (ed.) **Hollywood as Historian American Film in a Cultural Context,** Kentucky, The University Press of Kentucky, s. 109-133.

Finler, J.W.: 1992 **The Hollywood Story: Everything You Ever Wanted to Know About The American Movie Business**, London, Octopus Books Ltd.

Franklin, D.P.: 2006 **Politics and Film: the Political Culture of Film in the United States**, Lanham, Rowman and Littlefield Publishers Inc.

Geertz, C.: 1973 **The Interpretation of Cultures : Selected Essays,** New York : Basic Books, 1973.

Goffman, E.: 1990 **Asylums : Essays on the Social Situation of Mental Patients and Other Inmates,** New York : Doubleday.

Halloran, J.D.: 1998 "Mass Communication Research: Asking the Right Questions," **Mass Comunication Research Methods,** A. Hansen, S. Negrine, C. Newbold (ed.),

New York : New York University Press, s. 9-34.

Hansen, A.:1998 — "Content Analysis," **Mass Comunication Research Methods**, A. Hansen, S. Negrine, C. Newbold (ed.), New York : New York University Press, s. 91-129.

Harle, V.:2000 — **The Enemy with a Thousand Faces: the Tradition of the Other in Western Political Thought and History**, Praeget: Westport, CT.

Huntington, S.P.: 1996 — **The Clash of Civilizations and the Remaking of World Order.** London; New York: Touchstone.

Jarvie, I.C.,: 1998 — "Free Trade as Cultural Threat: American film and tv exports in the post-war period", G. Nowell-Smith and S. Ricci, (ed.)., **Hollywood and Europe. Economics, Culture, National Identity 1948-95,** London: BFI, s. 34-46.

Keen, S.:1986 — **Faces of The Enemy: Reflections on the Hostile Imagination**, New York: Harper Collins.

Lofland, J.L., L.H.Lofland: 1984 — **Analyzing Social Settings : a Guide to Qualitative Observation and Analysis**, Belmont, Calif. : Wadsworth Pub. Co.

Maltby, R.: 2003 — **Hollywood Cinema,** 2. Ed, Oxford-Malden-Victoria, Blackwell Publishing.

McDonald, P. : 2008 — "The star system: the production of Hollywood stardom in the post-studio era", McDonald P., J. Wasko (ed.), **The Contemporary Hollywood Film Industry**, Oxford-Malden-Victoria, Blackwell

Publishing.

Monaco, J.: 2002 **Bir Film Nasıl Okunur?**, çev. E. Yılmaz, İstanbul, Oğlak Yayınları.

Newbold, C.: 1998 "Analyzing the Moving Image: Narrative," **Mass Comunication Research Methods**, A. Hansen, S. Negrine, C. Newbold (ed.), New York : New York University Press, s. 130-162

O'Sullivan, J.L.: 1839 "The Great Nation of Futurity", **The United States Democratic Review**, Vol.6, No.23, s.426-430.

Pendakur, M. : 2008 "Hollywood and the State: The American Film Industry Cartel in the Age of Globalization", McDonald P., J. Wasko (ed.), **The Contemporary Hollywood Film Industry**, Oxford-Malden-Victoria, Blackwell Publishing.

Powdermaker, H.: 1951 **Hollywood The Dream Factory: an Anthropologist Looks at the Movie-Makers**, London, Secker & Warburg.

Prince, S.: 1992 **Visions of Empire: Political Imagery in Contemporary American film**, New York, Preager.

Rieber, R.W., R.J. Kelly: 1991 "Subtance and Shadow: Images of the Enemy", R.W. Rieber (ed.), **Psychology of War and Peace**, New York, Plenum Press, s. 3-40.

Rotha, P. : 2000 **Sinemanın Öyküsü**, çev. İ. Şener, İstanbul, İzdüşüm Yayınları.

Ryan, M., D. Kellner: 1990 **Camera Politica: the Politics and Ideology of Contemporary Hollywood Film**, American University Press.

Schatz, T. : 2003 "Hollywood: Stüdyo Sisteminin Başarısı" G. Nowell-Smith (ed.), **Dünya Sinema Tarihi**, çev. Ahmet Fethi, İstanbul, Kabalcı Yayınevi.

Scott, A.J.: 2005 **On Hollywood: the Place, the Industry**, Princeton, Princeton University Press.

Sklar, R.: 1994 **Movie-Made America: a Cultural History of American Movies**, New York, Vintage Books.

Spradley, J.D.: 1979 **The Ethnographic Interview**, New York : Holt, Rinehart and Winston,

Steiger, J.: 1985 "The Hollywood Mode of Production, 1930-1960", Bordwell, D., J. Staiger, K. Thompson (ed.), **The Classical Hollywood Cinema: Film Style & Mode of Production to 1960**, New York, Columbia University Press, s. 309-338

Staiger, J.: 1992 **Interpreting Films: Studies in Historical Reception of American Cinema,** New Jersey, Princeton University Press.

Strauss, A., J. Corbin: 1998 **Basics of Qualitative Research: Techniques and Procedures for Developing Grounded Theory**, Thousand Oaks: Sage Publications.

Valantin, J.M.: 2006 **Küresel Stratejinin Üç Aktörü: Hollywood Pentagon ve Washington**, çev. Ö.F. Turan, 2. Basım, İstanbul, Babıali Kültür Yayıncılığı.

Zinn, H.: 1998 **The Twentieth Century: a People's History,** New York, HarperCollins Publishers.

Zur, O.: 1991 "The Love of Hating: The Psychology of Emity", **History of European Ideas,** Vol. 13, No.4 s. 345-369